BANDAI
BRAIN
BANK
MEDIA

アニメ&ホビームック
ビークラブ 7

B-CLUB



蒼き流星SPTレイズナー
注目度No.1
高橋良輔監督レイズナーの原案企画『ステルスワイズ』を語る

押井 守監督作品 紅い眼鏡
プロテクト・ギア製作レポート

忍者戦士 飛影
完全設定資料集

藤田一己 IRON HEART
MSショートコミック

力作モデルが勢揃い!
★ガンダムZZ ★Rジャジャ ★Wハンマ ★ガザD ★ガ・ゾウム ★リック・ディアスII ★ガンダムMKIII ★完全変形レイズナーMKII ★スカルガンナー ★ソロムコ ★ガンステイド ★エル・ビアンノ ★リィナ・アーシタ他

石井式プラキャスト複製講座

INDEX

Anime Color

アクシズの対ZZ用MSともいうべきバウーは2体に分離して飛行形態となる。登場は15話から。ドライセンはドムを思わせる重MSだ。カプールは地上用、手足を縮めた突撃進攻形態に変形する。

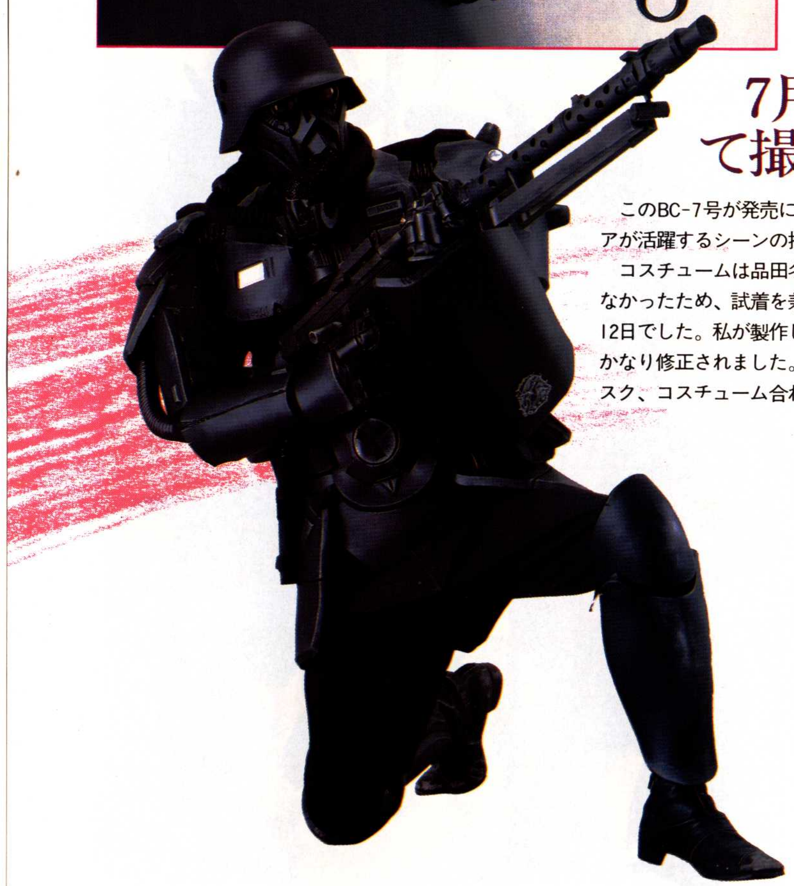




▲前列、左より筆者。押井監督、伊藤助監督。スーツ部分製作の品田冬樹氏。レインボー造型に在籍した造型マンで、あのシルバやダークナイトを作った人です。後列は左からおなじみ加藤編集長、出渕氏、そして本誌構成者の安井尚志氏。この映画では造型面の監修者的役割りです。



◀この映画のファイア・エフェクトは、角川映画「キャバレー」（公開中）の銃器アクションを担当したビッグ・ショットの納富喜久男氏。モーゼルミリタリーやＭＧ34がどう扱われるか、今から楽しみです。モーゼルの下にあるのが、外川祐女史製作のケルベロス隊の紋章です。



押井 守監督作品　製作：オブニバス・プロモーション

紅い眼鏡

プロテクト・ギア（特殊強化服）製作レポート

撮影快調！

7月完成をめざして撮影は進行中！

このBC-7号が発売になる頃、「紅い眼鏡」は、プロテクト・ギアが活躍するシーンの撮影に入っているはずです。

コスチュームは品田冬樹氏が４月にならないと作業が始められなかったため、試着を兼ねたスチール撮影が行なわれたのは４月12日でした。私が製作したマスクの方も、前号に載ったものよりかなり修正されました。この日、デザイナーの出渕裕氏より、マスク、コスチューム合わせて約20ヶ所に及ぶ修正点が言い渡されたため、ディテール、プロポーション共にこの写真とは、違った印象になるかも知れません。一応、５月上旬には鷲尾真知子さん、田中秀幸さんの着用分も完成するので、ＢＣ－８号では、〝ケルベロス第１小隊〟を公開できるでしょう……それでは、伊藤和典氏によるシナリオから、このプロテクト・ギア（特殊強化服）に身を包んだ機甲刑事についての解説を引用してみます。

――20世紀末、激増する都市犯罪とその凶悪化に対抗し、警視庁はその部内に〈対凶悪犯罪特殊武装機動特捜班〉を創設。警察官の内より、知力・体力に優れ、特に正義感の篤い者を選抜してその構成員にあてた。

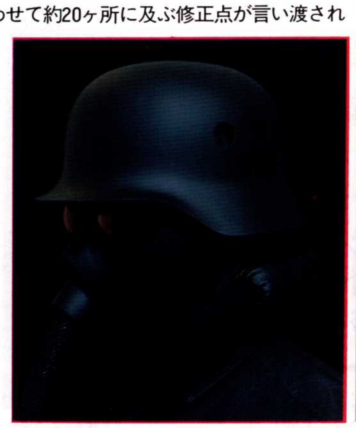
特殊強化服と重火器で武装した彼らは〈地獄の番犬＝ケルベロス〉の俗称で呼ばれ、犯罪界に対しその果敢な挑戦を開始したのである。

しかし、彼らの行動は悪を憎むのあまり峻厳を極め、その非常ともいえる捜査活動に非難が集中した。折しも、特捜班員による軽犯罪者撲殺事件が発生するに及び、その組織の解体も止むなきに至った……

塩沢庄兵衛『刑事警察機構全史』
第四章　凶悪犯罪との闘争
補遷　機甲刑事の栄光と没落より

物語はこのケルベロスの解散式に出席せず、第１小隊に属する三人の上級刑事の逃走から始まります。特殊強化服着装、重火器携帯の三人の名は、都々目紅一、鳥部蒼一郎、鷲尾みどり。

非常体制下で、警察ばかりか悪党共にも狙われる三人…だが、主人公の紅一だけは、国外逃亡を果たすことに成功するのです。それから数年後、紅一は一人の少女の面影を追って帰国します。紅一は、立喰いソバのプロ〝月見の銀二〟（この世界では、立禁法…つまり立喰いによる軽食行為は法律で罰せられるのです）や、釈放されて日陰者の生活を送っている蒼一郎やみどりを訪ね歩くのですが、その背後にはケルベロスの残党狩りに執念を燃やす公安の室戸文明刑事の影がつきまとうのです。





▲３月15日時点でのマスク。ヘルメットを外すと右のようになります。（頭のてっぺんにマジックテープがついている）〝ダースベーダーがＣ３ＰＯになった〟なんて言ってくれる人もいます。目の周り、ほほの部分等が改修されました。被っているのは筆者自身です。



◀この人が都々目紅一役の千葉繁さんです。「うる星やつら」のメガネの声優さんです。そういえば、このプロテクト・ギア、どことなく、メガネのパワードスーツにも似ていますね。

いかにも押井作品らしいタッチで、ストーリーは展開されていきますが、詳しくは映画の完成を楽しみにしていてください……。

配役の方は前号でも書かれていましたが、都々目紅一＝千葉繁、鷲尾みどり＝鷲尾真知子、鳥部蒼一郎＝田中秀幸、室戸文明＝玄田哲章、少女＝兵藤まこ、対話タクシー運転手の声＝永井一郎、チンピラ＝西村智博といった面々で、月見の銀二には天本英世が特別出演するそうです。（出渕さん、よかったですね）

さて、コスチュームについて簡単な解説を加えておきましょう。

まず、マスクですが、押井監督が、ドイツ軍ファンであり、なるべく実物をという要望があったため、ヘルメットはプラ製のレプリカをそのまま使用しています。だが、このレプリカ、実物よりはかなり小さめなのです。しかし、千葉繁さんが身長166cmと小柄であり、さらに鷲尾さんは154cm。この二人の身体的バランスから考えるとマスクは小さいほど格好よく見えるのではと考え、敢えて使用しました。実物は３個揃えるには価格が高いし、人から借りたものに色を塗ったり、穴をあけたりすることも出来ませんしね。乗馬ズボンも軍装品をコピーして縫製したものです。軍装マニアの方には、イイ加減な物を作ったとしかられそうですが……。

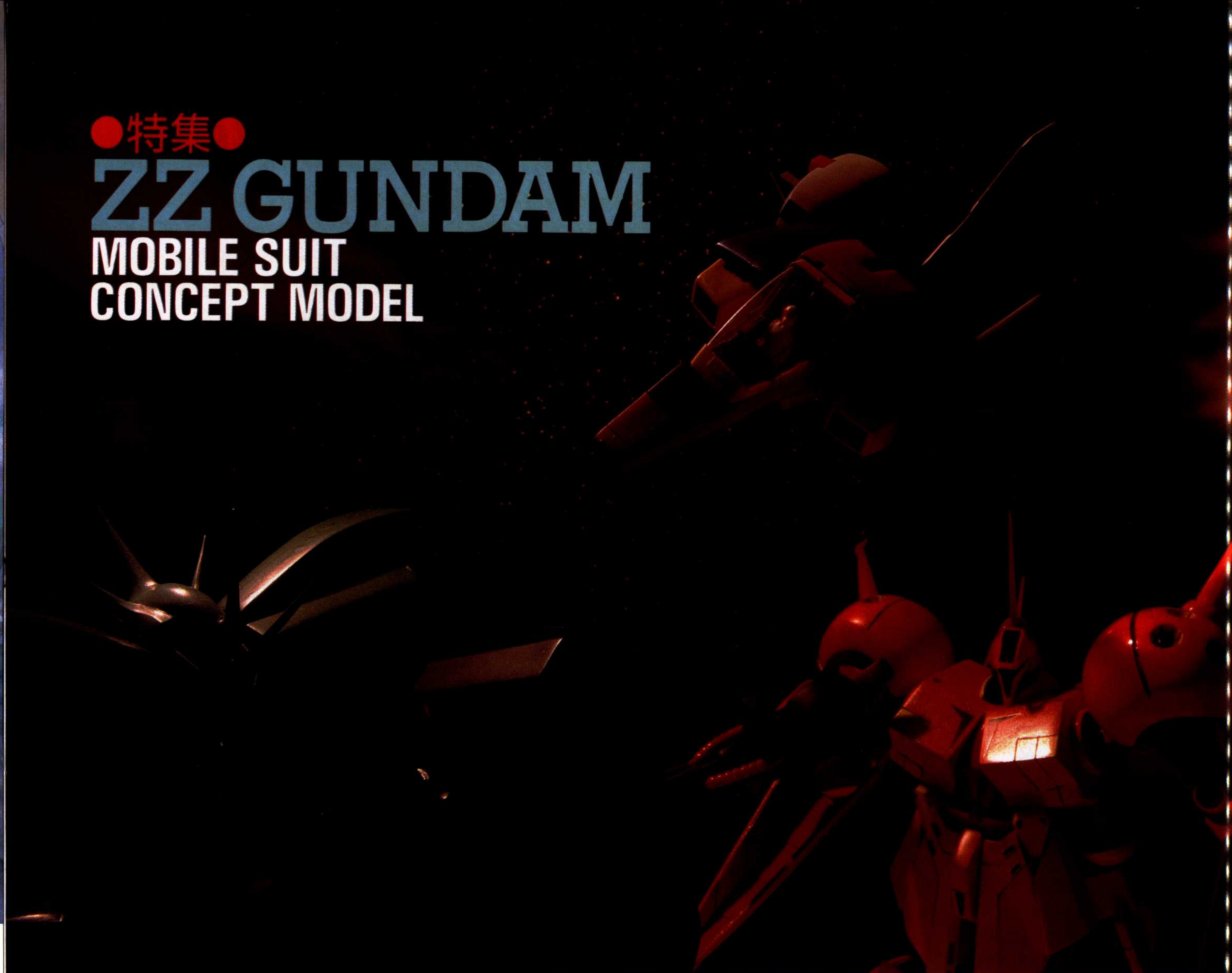
マスクは、油粘土で原型を起こしてからＦ・Ｒ・Ｐの型を作りました。材質はＦ・Ｒ・Ｐです。パイプは、ポリエチレンのパイプに布を貼ったもの。後方はビニールレザーの頭布になっていて、縫製は例によって外川祐女史であります。目は塩ビ板のヒートプレスで、クリアーレッドで着色しました。さらに、アップ用に目のズームがせり出すギミックもやらなくてはならないのです。尚、左手のアーマーに付いているケルベロスの紋章は、伊藤さんの奥様、高田明美さんのデザインです。三つ首の犬はなんでもキングギドラがヒントとか！　この紋章（レリーフ）も外川女史の製作によるものなんです。（なんでも、この紋章をＢＣでは、Ｇ・Ｋにするつもりとか……）

この写真では判りにくいかも知れませんが、目の周りは金網が入れてありその上にプラバンで機械モールドを付けているため、被っていて目がくもることはありません。出渕氏はこのモールドをＩＣ基板のようにして欲しいというので、これも修正です。

次号では、品田氏のコスチューム製作プロセス（造型のプロが初めて明かすテクニック!?）も合わせて解説する予定です。**（レポート：速水仁司）**



●特集● ZZ GUNDAM
MOBILE SUIT CONCEPT MODEL



■1/144 SCALE
ZZ-GUNDAM
MSZ-010

by：宮下　将彦
MASAHIKO MIYASHITA



グラナダのアナハイムエレクトロニクスでＺＧの後継機として完成されたＺＺガンダムは、ジュドー・アーシタのものとなった。

そして、アーガマはガンダムＭＫII、ＺＧ、ＺＺのガンダムチームを有する事となる。だが、たった一人の妹リィナをアクシズにさらわれたジュドーは動揺する……ハマーンはそんなジュドーのあせりを尻目に、キュベレイ、サイコガンダムといった最強ＭＳ部隊を組織させる一方、かねてからの念願だった地球降下作戦を決行させるのだった……ジュドーにとって、ニュータイプとして覚醒して行く自分の運命を実感する時がやって来たのだ！

ＺＺガンダムの登場によって、いよいよその本題(テーマ)に迫って行く「機動戦士ガンダムＺＺ」。プラモデルの方もシリーズ第１弾として、〝ガルスＪ〟と〝ガザＤ〟が５月に発売される。

スケールはどちらも１/144で、ガザＤは設定通りの可変機構も盛り込まれている。注目のＺＺは無変形の１/144が６月、完成変形の１/100は８月の発売を予定している。一応、月２～３点ぐらいの発売ペースとなるであろう。

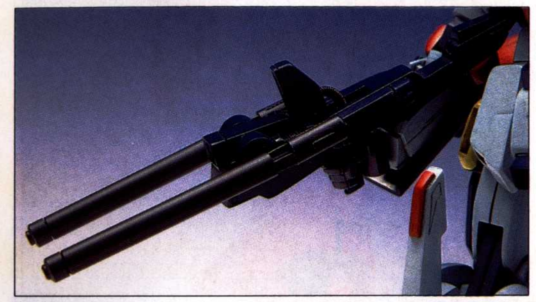
今回は、５月中旬に開催される静岡・見本市出品のために本誌モデラーによって製作されたコンセプトモデル（プロポーションのみならず、可動ギミックや造型センスによるアレンジが加えられたもので、設計上の参考にされる試作モデル）を紹介することによって、たっぷりと、ＺＺのＭＳ感覚を味わってもらいたい。

■DATA

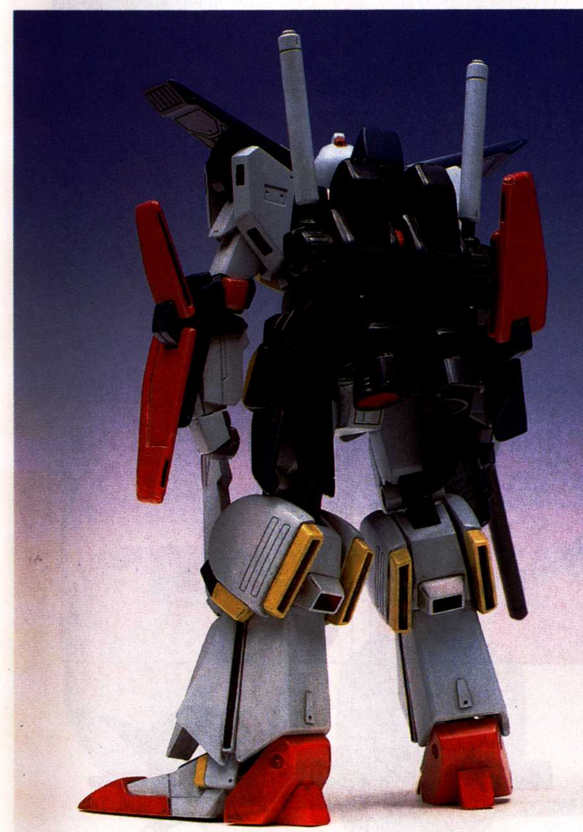
全高●22.11m　　乗員●1名
頭頂高●19.86m
本体重量●32.7t
全備重量●68.4t
質量比●1.74
パワージェネレータ出力●7340kw
移動用ロケット推力●21700kg×2
●14400kg×4
姿勢制御用バーニア●32基
センサー有効半径●16200m
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●ダブル・（ビーム）・サーベル（出力10.6MW×2）
●ハイパー・（ビーム）・サーベル（出力1.1MW）
●ダブル・（ビーム）・キャノン（出力20MW）
●ハイ・メガ（粒子）・キャノン（出力50MW）
●ダブル・バルカン



▶額のアンテナ中央は、今までのガンダムでは見られなかった、ハイメガキャノンなる武器。画面で、どんなパワーを見せてくれるのか楽しみだ。







コア・ファイター
CORE-FIGHTER
全長●11.62m
翼巾●15.89m
全備重量●11.6t
ロケット推力●5240kg×4
武装●ミサイル・ランチャー

コア・トップ
CORE-TOP
全長●19.91m
翼巾●18.52m
本体全備重量●19.3t（Aパーツ、上半身のみ）
完備重量●30.9t（コア・ファイタードッキング時）
ロケット推力●16300kg×2（腕）
（Aパーツ、上半身のみ）
●5240kg×4
（コア・ファイターのロケット）
武装●メガ・ビーム・ライフル

Gフォートレス ZZ（ダブルゼータ）ガンダム飛行形態
G-FORTRESS
全長●30.13m
翼巾●18.52m
重量、質量比はＺＺガンダムと同一
ロケット推力●21700kg（コア・ベースのロケット）
●14400kg
●17300kg
●16300kg（コア・トップのロケット）
武装は、コア・トップ＋コア・ベース



■1/100 SCALE
AMX-104
R=JarJa

by：草刈　健一
KENICHI　KUSAKARI

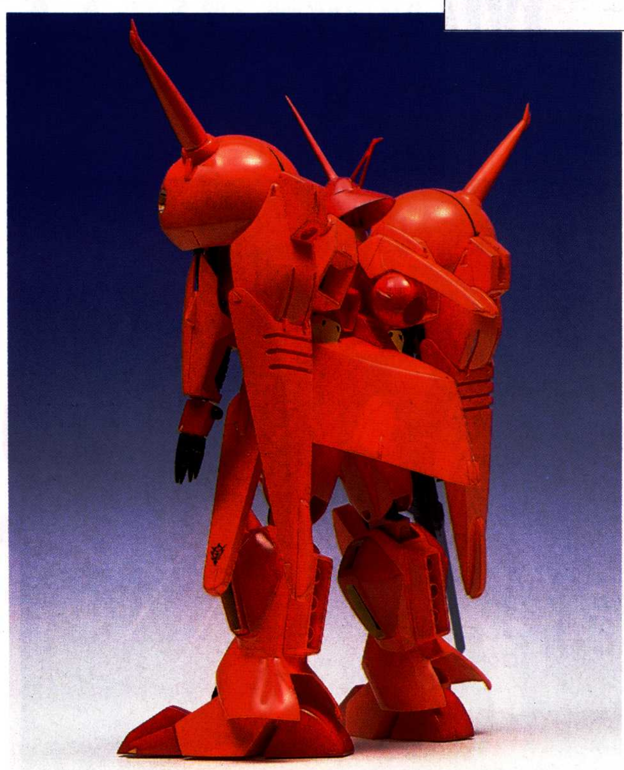


■DATA
全高●23.55m　乗員●1名
頭頂高●20.00m
本体重量●36.4t
全備重量●67.5t
質量比●1.63
パワージェネレータ出力●2320KW
移動用ロケット推力●16200kg
●11200kg×5(スカート内)
姿勢制御用バーニア●18基
センサー有効半径●13700m
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●銃剣付ビームライフル(出力3.1MW)
●ビームサーベル(出力0.72MW)

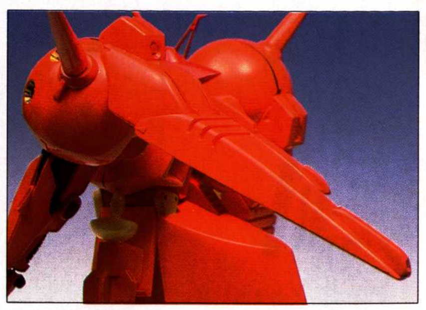
アル・ジャジャは、キャラ・スーン、ハンマ・ハンマにはマシュマー・セロが乗るMS。

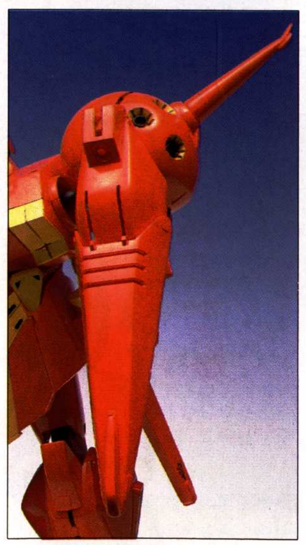
この２機の新型によってＺＧは倒され、ＺＺの登場となるわけである。

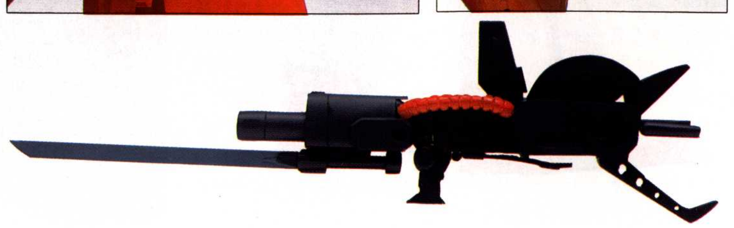
アル・ジャジャは出渕氏のコンセプトデザインによれば、ＭＳ-17ギャンの発展型ということだが、決定稿の方は出渕氏のイメージとは少々異なったスタイルにまとまったようだ。キャラ・スーンは女性だが、むしろアル・ジャジャの方が男性的プロポーションをしており、ハンマ・ハンマの方が女性を連想させるデザインといえよう。(製作記事：Ｒジャジャ➡Ｐ38、Ｗハンマ➡Ｐ36)

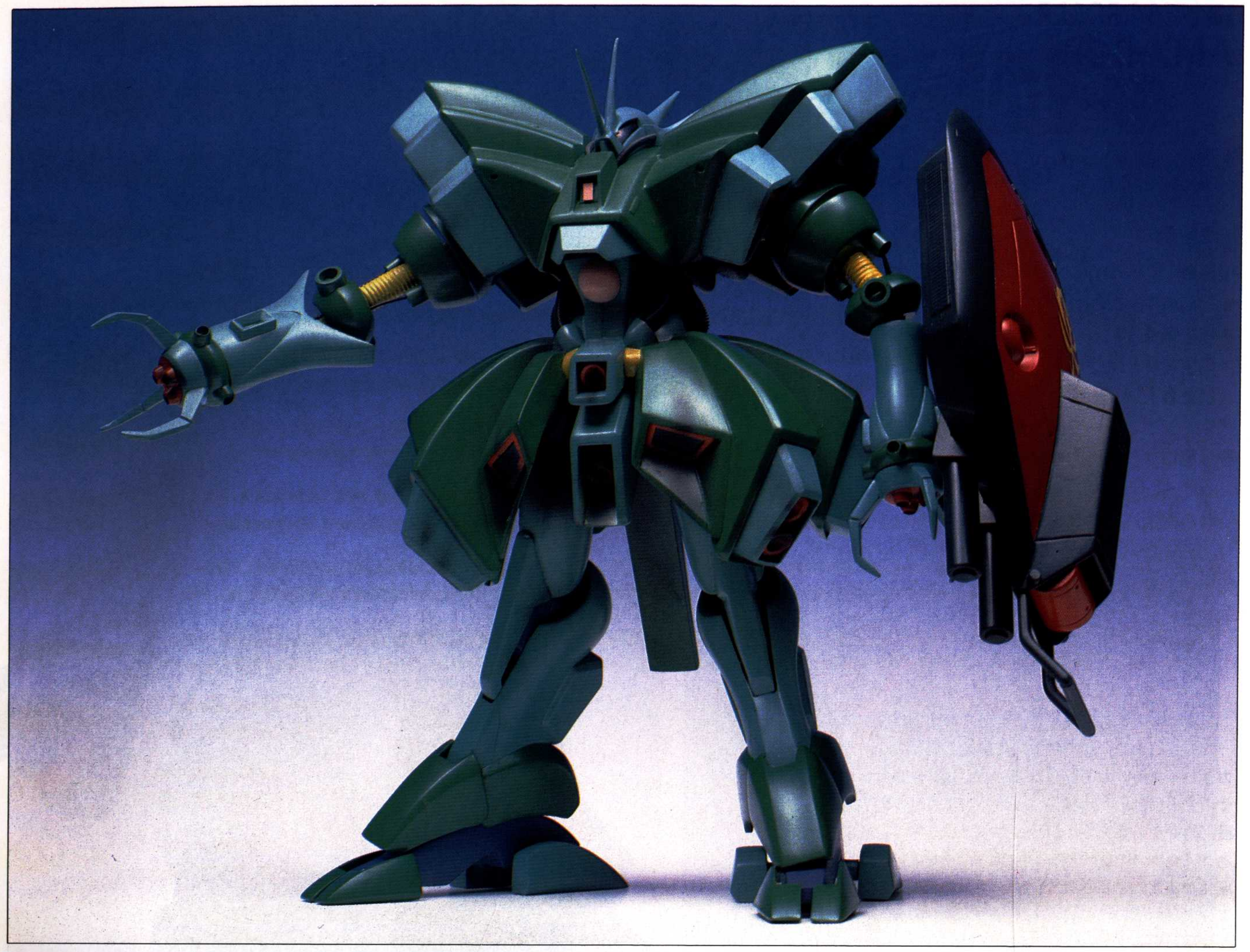


▼アル・ジャジャの特筆すべき特徴は、鉄剣が付いたビームライフルと、シールドにもあるバーニアスラスター兼ショルダーアーマーだろう。このコンセプトモデルでは、このユニークなアイデアを一応、再現してある。キットにおいても、可能なギミックだと思うので取り入れてもらいたいものだ。









■1/100 SCALE
AMX-103
HAMMA-HAMMA

by：千草　巽
TATSUMI　CHIGUSA

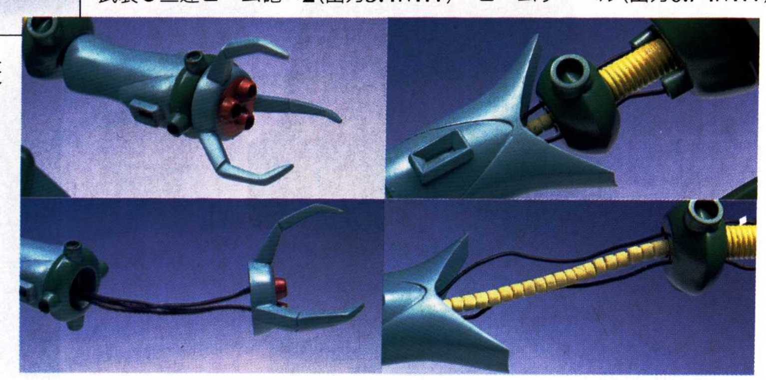


■DATA
全高●24.03m　頭頂高●21.05m
本体重量●40.3t　全備重量●79.4t　質量比●1.688
パワージェネレータ出力●3820KW
移動用ロケット推力●18300kg×2(背部)　13200×10(腰部) kg
11200kg×8(肩部)
姿勢制御用バーニア●12基　センサー有効半径●14200m
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●三連ビーム砲×2(出力3.1MW)　ビームサーベル(出力0.74MW)



シールド

▶サイコミュ式のアームはヒジ、手首と二段階に伸びる。作例では、黄色いワイヤーに粘土消しゴムを使用した。



■1/144 SCALE
AMX-008
GA·ZOWMN

by：井上　正人
MASATO　INOUE



■DATA

全高●18.56m　　乗員●1名
頭頂高●18.00m
本体重量●31.6t
全備重量●58.2t
質量比●1.47
パワージェネレータ出力●1840KW
移動用ロケット推力●9620kg×6
●8640kg×4(腕部)
姿勢制御用バーニア●18基
センサー有効半径●11200m
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●ハイパーナックルバスター(出力4.1MW)
●ミサイルポッド9×2(背部)

アクシズの地球圏侵攻にあたっての主力ＭＳだったガザＣの直系後継機として開発されたのが、ガザＤである。ガ・ゾウム（ガザＥ）は、さらにその発展型といえる機体だ。ガザＤはガザＣの生産工程がそのまま使用可能となっているので、数あるアクシズの試作ＭＳの中でも、一番最初の量産化が決定的と目されている。その量産先行機をエンドラ所属のパイロットチーム〝ガザの嵐〟隊が使用した。

（製作記事は、ガ・ゾウムがＰ40、ガザＤがＰ42）







■1/144 SCALE
AMX-006
GAZA-D

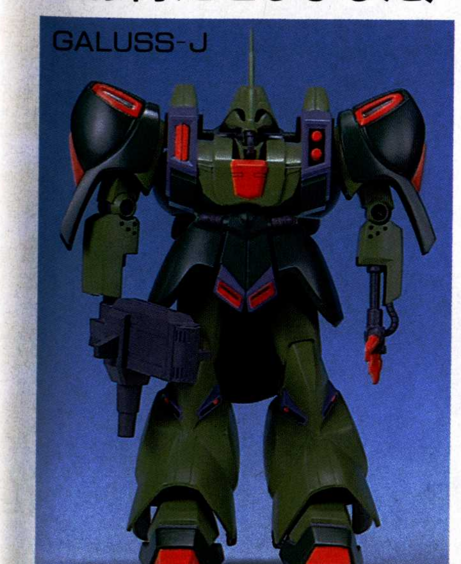
by：木嶋　久訓
HISANORI KIZIMA

■DATA

全高●23.66m　頭頂高●17.00m　　乗員●1名
モビルアーマー時全高●16.1m
本体重量●28.7t　全備重量●68.4t　質量比●1.86
パワージェネレータ出力●2140KW
移動用ロケット推力●18400kg×4　12300kg×2
姿勢制御用バーニア●12基　センサー有効半径●10800m
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●ナックルバスター（出力18.5MW）
ビームサーベル×2(出力0.9MW)
ビーム砲×2（出力3.2MW）　ミサイルランチャー×2



■お待たせしました！ これがZZシリーズのキット第1弾です！





ＢＣ—７号が発売される頃、ＺＺシリーズのキット第１弾〝ガルスＪ〟と〝ガザＤ〟が模型店の店頭に並んでいると思う。スケールはどちらも1/144であるが、ガルスＪは700円。ガザＤが600円。ガザＤはもちろん、完全変形です。どちらもポリキャップ使用で専用武器もつき、細部まで設定書通りに可動します。ＺＺシリーズの第２弾は６月上旬発売予定の、ガンダムＺＺとズサです。(写真はストレートに組み立てたもの)



Z MSV

MSA-0099-2

RICK-DIAS II

■DATA

全高●24.05m　　乗員●1名
頭頂高●18.52m
本体重量●30.7t
全備重量●58.2t
質量比●1.53
パワージェネレータ出力●1850KW
移動用ロケット推力●19300kg×2(背部)
　　　　　　　　●10600kg×6(脚部)
姿勢制御用バーニア●12基
質量比●1.67
装甲材質●ガンダリウム合金
武装●二連メガ・ビームガン試作型
　　(出力4.8MW)



Z GUNDAM MOBILE SUIT PLAN

1/100 SCALE

DESIGN 藤田 一己 *KAZUMI FUZITA*

MODELING 小林とおる *TOHRU KOBAYASHI*

エゥーゴの戦況を有利に導き、100式やＺガンダムを産み出すベースとなった、RMS-099リック・ディアスは、エゥーゴの傑作ＭＳと呼ぶのにふさわしい。機体を開発したアナハイム・エレクトロニクスでは向上するＭＳの性能に合わせて、リック・ディアスの改良型に着手していた。それはＲ・ディアスが頭部にコクピットを置くという構造のため、ジェネレータ系統の出力強化が計りやすかったためだ。

連邦側の覆面開発コードを付ける必要が無くなったのでMSA-099-IIとして開発されたものの、この試作機１機の完成にとどまったため、実戦には投入されなかった。専用火器として用意された２連メガビームガンは、ＺＺＧのメガビームライフルのプロトタイプである。





■リック・ディアスって、やっぱり"ガンダム"だったのですね！

設定によれば、リック・ディアスは〝ガンダリウムγ(ガンマ)〟を装甲に用いた最初のMSで、その名も〝ガンマ・ガンダム〟となるところを、シャアによってこの名が付けられたという……確かに外観はドム（リック・ドム？）に似ていると言えば似ているのですが、各面取りが角張っている辺は、ガンダムらしいのです。また、所々に露出しているメカ部分は、デザイナーの永野護さんの趣味かＨＭっぽくもあります。(まあ、内部はムーバブル・フレームが取り入れられているそうですから)

さて、第４号に載った永野護さんによる初期デザインタイプを製作した(なんと作ったのは昨年の暮だったのです、あれから半年もたってしまった）時から思っていたのは、〝このデザイン、ガンダムというより、リック・ディアスのプロポーションをしているなあ〟という事でした。このデザインは、変型方法に問題があってボツになってしまったそうですが（ＢＣに載らなかったら幻の作品となる所だった）ディアスから発展したガンダムとしては、ＺＧより強いインパクトを感じました。今回のＺ・ＭＳＶは、リック・ディアスの出力強化型なのですが、ちょっと遊んでみたくなり、ガンダム・タイプの頭を作って差しかえられるようにしてみたのです……どうです、私の感じた事、わかっていただけます。

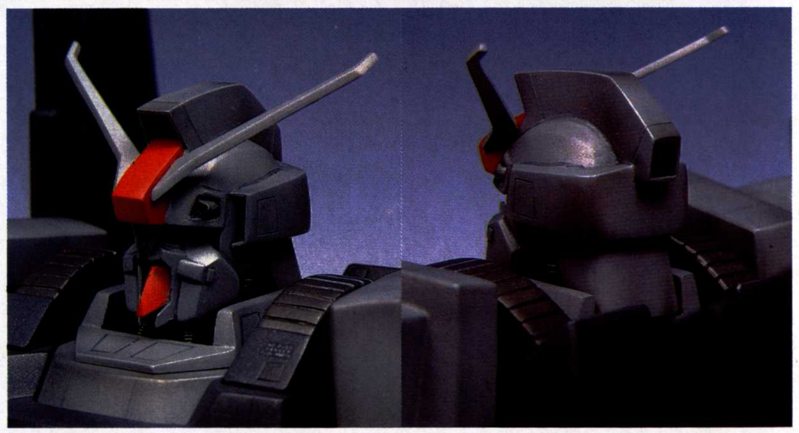
尚、このガンダム・タイプのヘッドは、永野デザインをベースにした藤田一己さんによるクリーンナップ稿のものなのです。(デザインはP.34）今回、藤田さんの御好意により特別にデザインを公開させていただきました。

また、この〝リック・ディアス改〟の製作記事等は、P.48にあります。

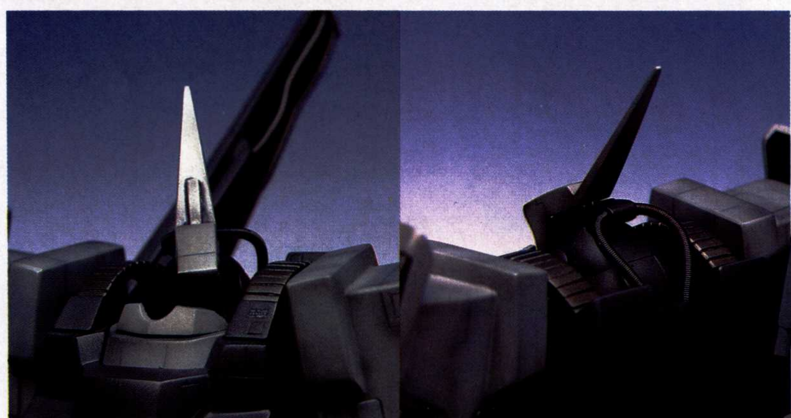
（小林とおる）

MAMORU NAGANO "ZZ" EARLY DESIGN TYPE

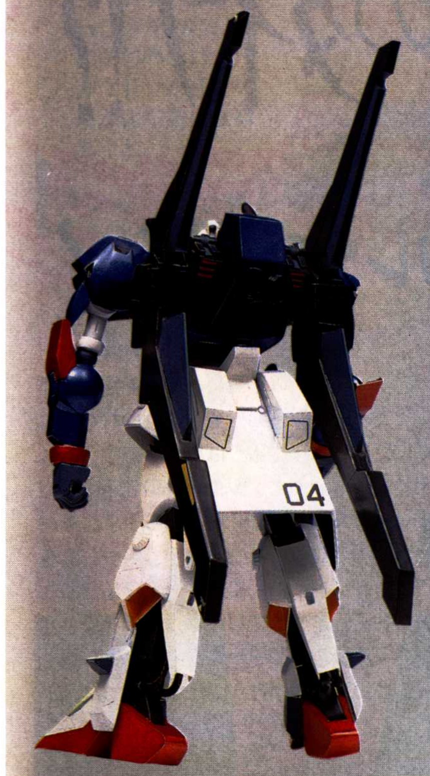




GUNDAM TYPE HEAD



■1/100SCALEで、ガンダムMKⅢを作ってしまった！







■スクラッチNO.4!

青森県・島口英知

Ｚ・ＭＳＶもＺＺに負けないようなすごいＭＳが続々とデザインされていますね。ガンダムＭＫⅢはＢＣ第５号で小林透さんが製作していましたが、1/144スケールだということなのでこちらも負けずに1/100でやってみることにしました！

それでは製作について書くことにしましょう。私はスクラッチでは図面を引く事は欠かせない作業だと考えますが、今回は胴体がほとんど流用パーツを使っているので、胴体は図面がありません。個人差はあるでしょうが、私は胴体から作業を始めます。上半身はガンダムＭＫⅡ(1/100)のものからですが、設定をそのまま立体化するのは難かしいようです。強引にＭＫⅡの胸をバラバラに切って、12個のパーツにします。中央で３㎜つめ再接着して残りはプラバンで作ります。下半分は100式をベースにプラバンの貼りあわせ、両脇のスカートは100式のものにプラバンを貼っています。また、可動のため真鍮線を入れてあります。後方のスカート部は、すべてプラバンで内側にバーニアを入れてあります。

脚部は、太腿部がガンダムＭＫⅡより、スネは内側メカとバーニアが100式、足首にはＺＧのパーツを流用しています。太腿部はＭＫⅡのものを２～３㎜、幅をつめてパテをもって整形、膝は100式の関節より流用。スネは今回、もっとも難しかった部分です。ここは正確に図面を引いています 100式の脚をベースにＺとＷＭの部品やプラバンによります。足首は前の部分がゼータのものをかなり幅をつめ、それにプラバンを貼って製作しました。ここは他のＭＳよりとても細く、弱いために可動せず固定としています。後ろの部分はプラバンで製作しました。

腕部です。肩は100式のものを、プラバンとパテで修正して左右逆にします。上腕部は100式の関節にプラパイプをつけて、ＺＧのボールジョイントを取り付けてみました。腕輪のようなものはパテで製作、ひじから下のパーツは丸い所がＭＳＮ—01タコザクの肩の丸をカットして内側にポリキャップを入れています。手首までの丸い筒は直径１㎝の木材に0.3㎜プラバンを巻いています。ここもポリキャップを埋め込んで手首の可動とします。ひじ、その他はプラバン、手首は100式です。

頭部は最初に手をつけた部分だったのですが、完成が遅れてしまいました。ベースはＺＧです。まず、前後に1.2㎜プラバンをはさんで延長し、顔の脇のエアダクト状は切りとってパテで作ります。まわりの曲面はパテ、顔面はパテを盛って整形、ツノはＭＫⅡとＺＧの混ぜ合わせ、首はＺＧのままでは細いのでジャンクパーツをつけています。

ランドセル部分です。ここは、ほぼプラバン。肩につき出たビーム砲はジャンクパーツより製作。一応、胴体とはビスでつないでいます。

塗装はガンダムカラーでまとめてみることにしました。白はただのホワイト。青の部分はメタリックブルー。赤はメタリックレッド。ランドセルはジャーマングレーを吹いています。その他、ミディアムブルー、ガンメタル、イエローなどを使っています。

これに、スジ彫りや穴開けなどでアクセントをつけ、オリジナルのビームライフル（小林さんの作例には武器が無かったし）を作って、完成となりました。〝04〟はいつものスクラッチ・ナンバーです。

ところで、このガンダムＭＫⅢは、エゥーゴか連邦軍か？　よく、わかりません。もともとＭＫⅡは連邦軍で開発されたＭＳなので、発展型であるという考え、エゥーゴがＺ計画の一環として開発したものだという考え、いったいどちらなのだろうか？　私としてはエゥーゴの方がよいと思う。まあ、そんな事を考えながら製作して行くのも楽しいものです……ＺＺもかっこいいし、ガンダムは不滅だ！

エルって、きみの好みのタイプ!?

1/8SCALE エル・ビアンノ

by：石井　和夫
KAZUO　ISHII





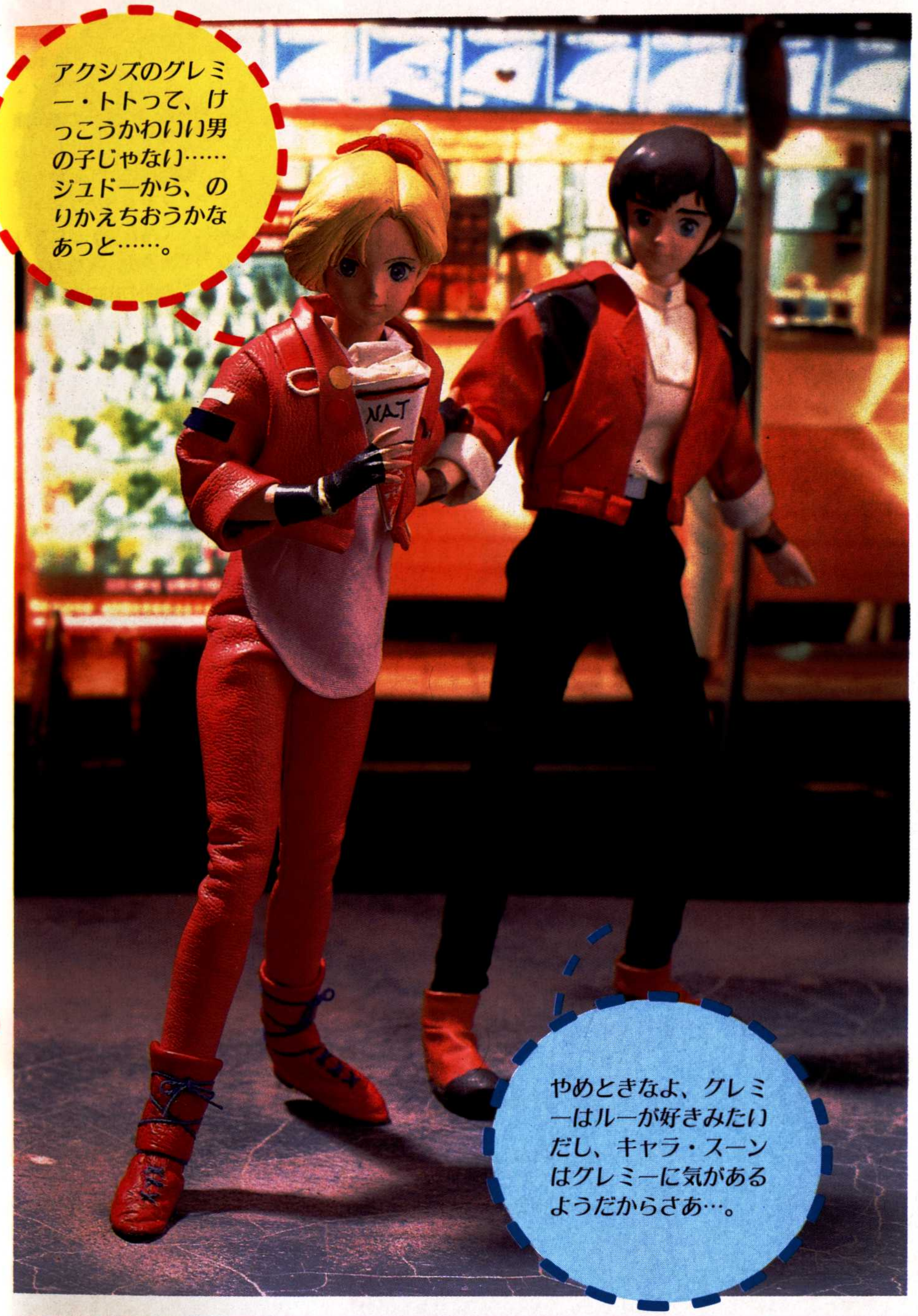
“Zガンダム”は女の子がいっぱい登場したけど“ZZ”もそれに負けないくらい、女の子がたくさん出ている。リィナ（アクシズにさらわれてしまうそうだが）、行方不明になったファ、それからこのエル、新しくレギュラーになったルー。アクシズではハマーン、ミネバ、エンドラの艦長になったキャラ・スーン。また、キュベレイに乗るエルピー・プル（10歳の少女）なんてのも出てくる。また、エゥーゴのドック艦ラビアンローズの艦長代理はエマリー・オンスという女性だし、アーガマにはアンナていう女性メカマンもいた……おっと、クムを忘れていた。あいかわらず、女性キャラクターの話題はつきないようだ。

さて、エル・ビアンノの話をしよう。

ジュドーはやはりエルとの可能性が大なのだが、ルーからも好意を寄せられている。このためにエルとルーは反目しあうこともある。こうなると、ジュドーのZZ、エルのGMKⅡ、ルーのZによるガンダムチームの結束も危なくなってしまうな……おまけに、ジュドーは、エルピー・プルからも好かれてしまう始末なんだ。それから、アーガマ艦長のブライトはエマリーと…地球に残されたミライさんが怒るだろうな？？











ZZ FIGUER

このリィナは、バンダイスーパーアニメコンテストに出品しようと思い二週間ほどで作りました。頭はラドールで作ってあります。顔の作り方は石井さんとはまったく違いますが髪の付け方は同じです。胴体もラドールでほとんど作ってあります。腕・足に関してはラムちゃんのパーツにポリパテやラドールなどを使って作っていきました。そして、400→700番とやすりをかけてサーフェイサーをしつこく吹きます。塗装はピンク系のものは水性アクリルをエアーブラシ。その他はエナメルを使っています。ハロはラドールの球を半分にし内部を作って塗っただけです。尚、このリィナは、コンテストで“Bクラブ賞”を頂きました。これからも、BCに載るように努力していきたいと思います。



北九州市／藤縄和彦





数年後?の エル・ビアンノ 1/6 SCALE FIGUER

by：相原 秀
SHU AIHARA



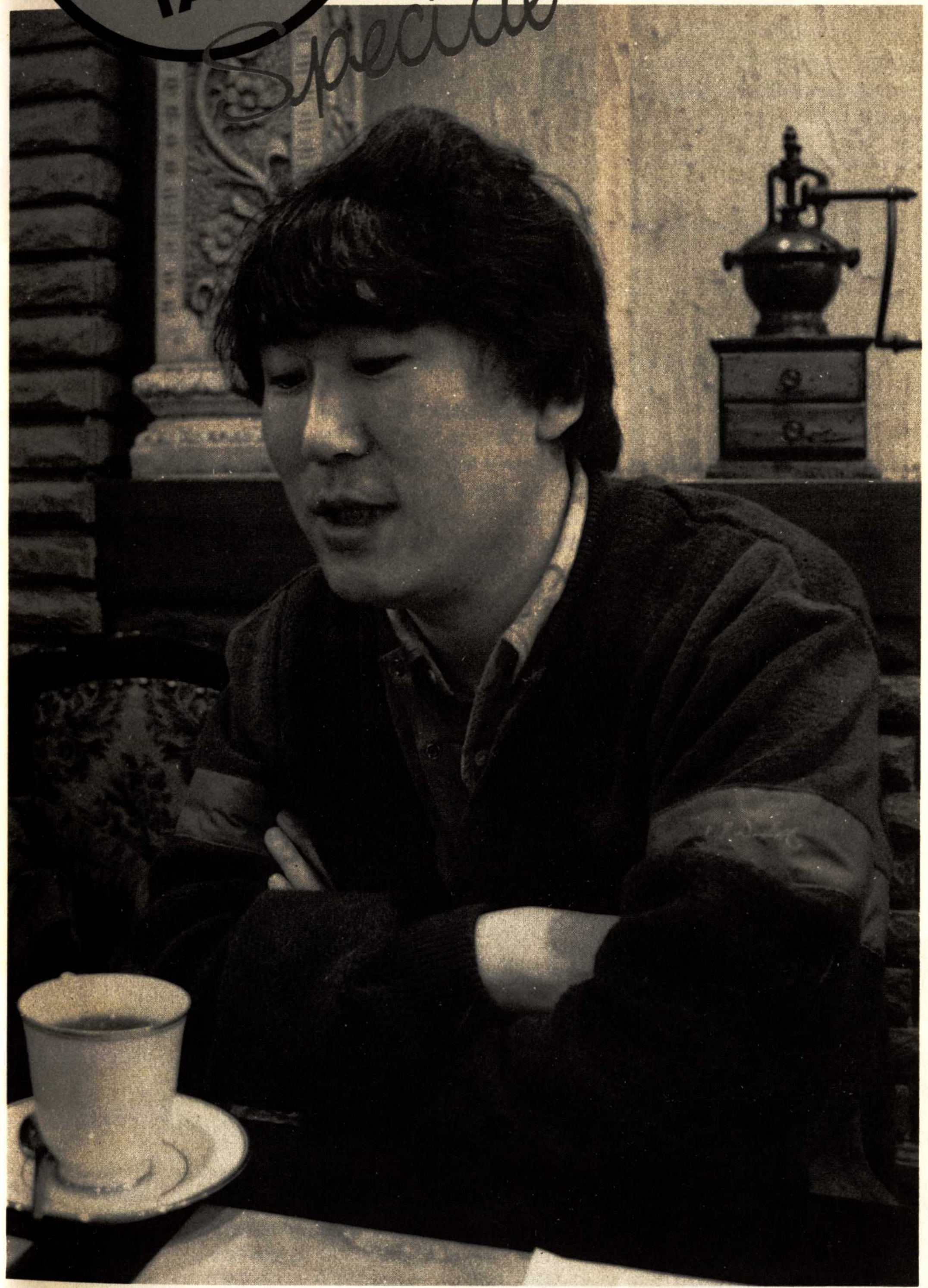
1／6サイズのエル・ビアンノ。これはテレビ版とはちょっと違って、『マイ・アニメ』（'86.5）付録ポスターの瀬尾康博氏の原画に魅かれて、立体化したものです。まあ、数年後のエルという感じですか…。アニメキャラのフイギュアはどうもかたくて冷たい感じになりがちなようなので、多少、実物の人体に近付けることで人間の肉のやわらかさが出せるように心がけました。改造ではなく完全なスクラッチは、これが6体目ですが、はっきり言って自信作です。材料は98％ファンドです。B・C NO.3で石井和夫氏は主に少し大きめのかたまりから削り出していく彫造的な作り方をされていましたが、私の場合、この方法だとえらく時間がかかり途中で挫折してしまうのです。それで、最近、小さめのかたまりに盛り付けながら形作っていく塑造的な方法をとっています。制作手順は次の通りです。

まず、原寸大のスケッチをします。このスケッチに合わせて、ファンドで各部の芯を作ります。乾きを早くするため胴とか太腿とかは、おせんべの切りぬきみたいにうすく作っておきます。これに肉付けして組み合わせれば完成ですが、私の場合、上から順番に完成させていきます。頭を先に完成させたら（顔がうまくできると、我然ヤル気が起きるが、顔の出来が悪いと続ける気にならないで坐折してしまう）出来上がった頭を胴の芯に取り付け（ピンバイスで穴をあけ、楊枝でつなぐ）胴の肉付け、胴は半分を完全に仕上げてから、それを見て左右対称になるように残り半分を作ります。胴が出来たら両腕の芯を取り付け、肉づけ、能でについては、胴につけっぱなしだとヤスリがけが大変なので、ある程度、形が整ってきたら、一度切り離して細部を仕上げてから再接着しています。次に太腿の芯を胴に取りつけて肉づけ、さらに腕から下、足首というように上から下へと仕上げていきます。各部の肉づけには、その手の写真集等を参考にしています。先に塑造的な作り方と書きましたが、私は芯にファンドを盛りつけたら、そのファンドが乾わかないうちに、指とヘラ、楊子等でかなり細かい部分まで仕上げてしまい、乾燥後にペーパーがけで表面をならすくらいで極力、削らないですむようにと心がけています。私にとっては彫造的な方法より、ずっと楽です。イヤリングとネックレスは真鍮、リボンは塩ビ板を細く切ったもの、仕上げにサーフェーサーをかけ、塗装は普通のラッカー系で筆塗りとピースコンを併用しています。製作には1日2時間くらいで2週間ほどかかりました。1／6サイズですがツクダさんのジャンボフィギュアより肉が多い分だけ大きめに見えます。

3 TALK Special

高橋 良輔（監督） レイズナーの原点 〝ステルスワイズ〟を語る

このインタビューの時点では、「蒼き流星ＳＰＴレイズナー」が第38話で打ち切りということは決定しておらず、高橋監督は全52話の予定で語ってくださっていることを先にお断りしておきます。
（インタビュー、3月28日）



高橋良輔監督は、富野監督と並んで、ロボットアニメの王城〝日本サンライズ〟を支えている存在である。そのマニア好みの作劇には定評があり、また毎回趣向を凝らしたロボット設定で幼年層にも人気がある。現在放送中の「ＳＰＴレイズナー」では今までのノウハウが全て注ぎこまれているようだ。高橋監督は旧虫プロに参加以来、アニメ畑を歩んできており、初監督作品は東北新社の「ゼロテスター」、以後(新)「サイボーグ００９」等の監督を経て、「太陽の牙ダグラム」でロボットアニメに挑戦、「装甲騎兵ボトムズ」、「機甲界ガリアン」とヒット作を生み出した。話題のオリジナルビデオにも「ボトムズ ザ・ラスト レッドショルダー」から参加、現在も「ボトムズ2」「ガリアン」が制作中である。

レイズナーのクライマックス

Ｂクラブ編集部（以下ＢＣ）「レイズナー」は第２部に突入した訳ですが、手ごたえはいかがですか。

高橋監督（以下高橋）「レイズナー」の第２部の設定を見て、随分心配された方もいるんじゃないか、と思うんです（笑）。だけど、作画はあのキャラ設定でノッていますし、またああいう（一種単純明快な）方向は、これからの日本サンライズのロボットアニメがこういう方向でまた企画されてもいいんじゃないかな、という部分が含まれていると思います。ただ第２部に関しては、「レイズナー」のテーマやそういう物はしぶとく変わってませんから（笑）。

ＢＣ 例のＭｋII（変形レイズナー）は、余りお気に入りではないということですが。

高橋 どんなに玩具っぽくても、子供っぽいメカでも、それを番組に出すにあたっては作り手は一応の理論武装をしなければいけない訳です。僕は特にそういうタイプなんでしょうが、それをしなければ番組の中で（そのメカを）使えないんです。だから「ダグラム」を出す、と言えばああいう物語になるし、「ガリアン」であれば中世風になる。出てくるメカのデザインによって（僕の作品は）世界観が変わっているでしょう。

そこで僕が変形レイズナーに戸惑ったのは、人間型であれだけ飛行能力があったものを、敢えて変形して飛行機型になる。そしてそれを従来より進んだメカだと言いくるめる理論武装がなかなか出来なくて（笑）、そこが苦労しました。

（次項へ）

レイズナー、危機一髪!? ル・カイン機V-MAX発動

苦肉の作として考え出したのは、あれはグラドス製じゃない、地球製の物だとする方法でした。これはテーマにも近付ける意味で、グラドスから来たロボットの真似をして作られた地球製ロボットに、グラドスのコンピューター（レイズナーのレイ）だけ引き継ぐことで、ロボット（レイズナー）も地球とグラドスの混血になるんです。そういうテーマの引き継ぎをしました。何故変形なのか、と言えば地球の科学力ではV―MAX能力をそのまま引き継ぐ事が出来ず、やはり飛行形の方がスピードを得ることが出来る。そのための変形という風に設定しました。ただそのコントロールはレイが担当しますが。

今度は敵もV―MAXできますから、飛行形になることで、1.5倍位にはパワーアップ出来ます。それによって敵機とも対等以上に戦えるんです。

BC　クライマックスの物語はどう進んでいくんでしょう。

高橋　エイジの姉、クスコの聖女が持っているある秘密があるんですが、それが全体を締めくくる鍵になります。つまり古代グラドス人が、地球に来て、その生命核を持ち帰り、現在の援用グラドス人を作った、その時地球に来たという証拠をのこしていたんです。その証拠は、それだけではなく、ある力をも備えているんです。伝承部分はレイズナーのフォロンが受け持っているんですが、それとは別に証拠があるんですね。「グラドスの刻印」と呼ばれるものです。

それが持っている力とは二つあるんです。一つはそれに触れると地球人とグラドス人が仲良くなってしまうという力。今まで地球人を憎んでいた連中にも理解できるんです。そしてもう一つは、それでも事態が収拾に向かわなかった場合には、太陽系の時空を少しねじまげる事ができるんです。これは秘密なんですが(笑)。

そうしてねじまげられた空間がワープを遮断し、何百年か地球とグラドスの間のワープを無効にすることができるんです。どうしても戦争が終結しない場合、〝まだ二つの文明は出会うには未熟〟と、グラドスの刻印は発動するんです。当然ラストはこれを巡る攻防線となっていきます。ただ、もし打ち切りという事になると、ここまで物語を進ませられないんですけどね。

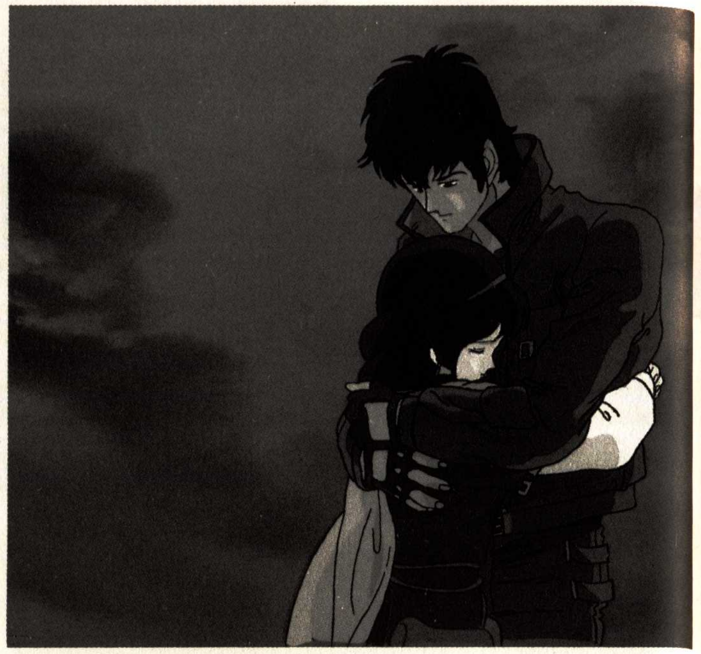
BC　成る程、ところで敵SPTはあれ以上登場しないんでしょうか。

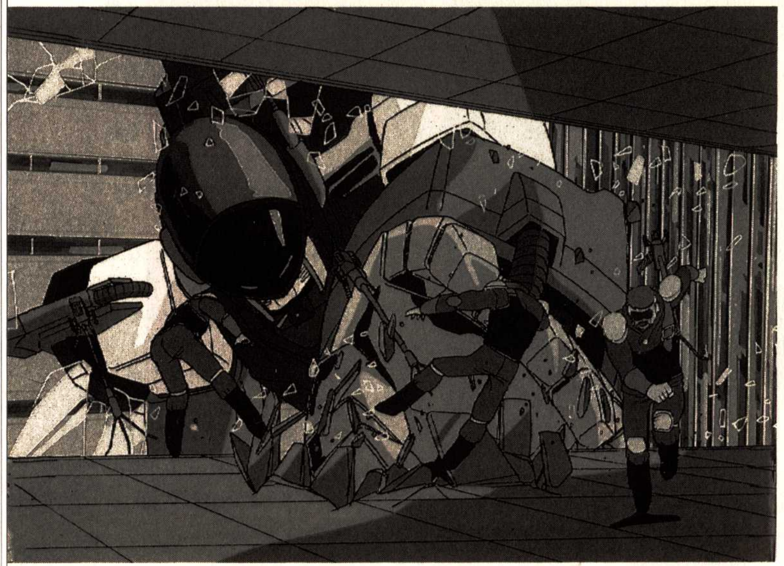
高橋　いや、今の死鬼隊は36話位で全滅してしまいます。その後、ル・カインは始めて出撃して、ル・カインのV―MAXのロックが解除され、レイズナーと対等の力を見せるんです。その後、41話位でレイズナーがMKⅡとなり、ル・カインは新死鬼隊を組織します。その間に地球製SPTも増強されます。

ただし、お遊びで出しているゴステロは生き延びて、死鬼隊とは別サイドで活躍（笑）してもらいます。

BC　他に現在ビデオ作品を用意しているとお聞きしたんですが、

高橋　「ボトムズ」のパート2と「ガリオン」の、それぞれオリジナルビデオを監督しています。それぞれテレビとは少し毛色が違う作品ですし、「ボトムズ」は最終回にあった、開戦までの空白の一年が舞台になっています。「ガリアン」は出渕君がオリジナルデザインを多数仕上げてくれたので、楽しみにしていてください。(東芝映像ソフトより、初夏発売予定)





今明かされる謎の企画「ステルスワイズ」とは?

BC　さて話しは変わりまして、今回紹介させて戴く「ディストピアストーリー　ステルスワイズ」という企画書は、どういう風に生まれたものだったんですか

高橋　一つには、この現代の空気の中に、ロボットを置く、というのをやってみたかったんです。ただ、全く現代―例えば今年―では、嘘になってしまいますから、便宜上近未来という形をとって、実際に舞台となるのはまるっきり現代の地方都市です。まあ、これが発想の原点ですね。

問題になるのは、そういう現実的風景を背景として、巨大ロボットが実在感を持って存在できるかということだったんですが、それを作り手としての挑戦課題と考えていました。で、それがうまく成功すればいままでのロボット物とは違う物が誕生するんじゃないかな、という手ごたえはありました。

それと物語内の時間をはっきり区切るという手段も企画に入れています。というのも、昔の戦争というのは随分時間をかけていましたが、現代の戦争は早ければその日の内に終わってしまうようなところがある。ですからこの物語に於いて事件が起こってもそれ程長引かないんじゃないかと考えたんです。

限定された時間の中で克明に描くことで時間的にもリアルな感じが捕らえられるんじゃないかと、いう事でおよそ1箇月位の話にしたかったんですよね。

BC　企画時期としては「ガリアン」が終了した時点でしょうか

高橋　そうですね勿論、まだ作品は放送中でしたが。「ガリアン」をやって次はなにをやりたいか、ということで出したものがこれだったんです。僕としては一番やりたかった企画がこれだったんです。ただ、同時期に「グレイドス」(「レイズナー」の企画タイトル)という企画が出ていまして―これは僕のものではないんですが―その時点ではサンライズも、バンダイさんもこちらが良いだろうということで、「ステルスワイズ」は通らなかったんです。

BC　今までの高橋作品は、地球を離れた異世界の物語が多かったんですが、ここにきて近未来の物語を企画された訳はなんでしょう？

高橋　原因そのものはないんです。ただ、前作と変わらない印象の作品だと、僕を含めた作り手がだれるんです。エネルギーが上がらない。だから今までも少しづつ作品の内容を変えてきたんです。「ダグラム」では政治劇というテーマを持っていました。「ボトムズ」は前作のそうしたテーマが妨げていたロボット物としてのスピード感や、アクションにウエイトを置きました。またクリン少年は家庭もちゃんとあって、自分の位置が分かっている。キリコの場合は家庭なんて分からないし、クリンのような現実的な悩みはない。

「ガリアン」では、世間常識に捕らわれない年令の高い主人公を止めて、ジョルディのような小さい少年によって、物語めいた中世的世界にロボットを置きました。

一応そういう風に自分なりに作品を変えてきて、次には近未来というものにひかれたんです。リアルな部分に方向を転じることで、また一年位作り手のエネルギーが持続するんじゃないか、と考えたんです。

ステルスワイズは何と、セラミック感覚のロボット

BC　「ステルスワイズ」の企画書にはサンプルストーリーがつけられていましたが、あの後、どういう風な展開を見せる筈だったのか教えていただけますか。

高橋　まず、舞台として考えていた街のモデルは秩父なんです。地形的なものは。本当は日立とか、重工業のある都市なんですが、地理的には秩父です。で、私鉄が都会へ向けて走っているんですが、それはその街を牛耳る資本の私鉄なものですから、瞬時に各駅で非常線を張ることができるんです。警察などとは別個に。

他の脱出方法として山を越えていく間道があるんですが、その道は封鎖されている。

もう一本国鉄は走っているんだが、そこに行くまでの道が私鉄（資本）の領域である、そういう閉鎖された状況を設定したんです。

そこはある重工業企業によって成り立っている街であり、そこで作っているのはちょっと加工すればそのまま軍事兵器のパーツとなるようなものなんです。で、暗黙の了解としてそれは容認されていて、近くには自衛隊の基地もあるわけです。

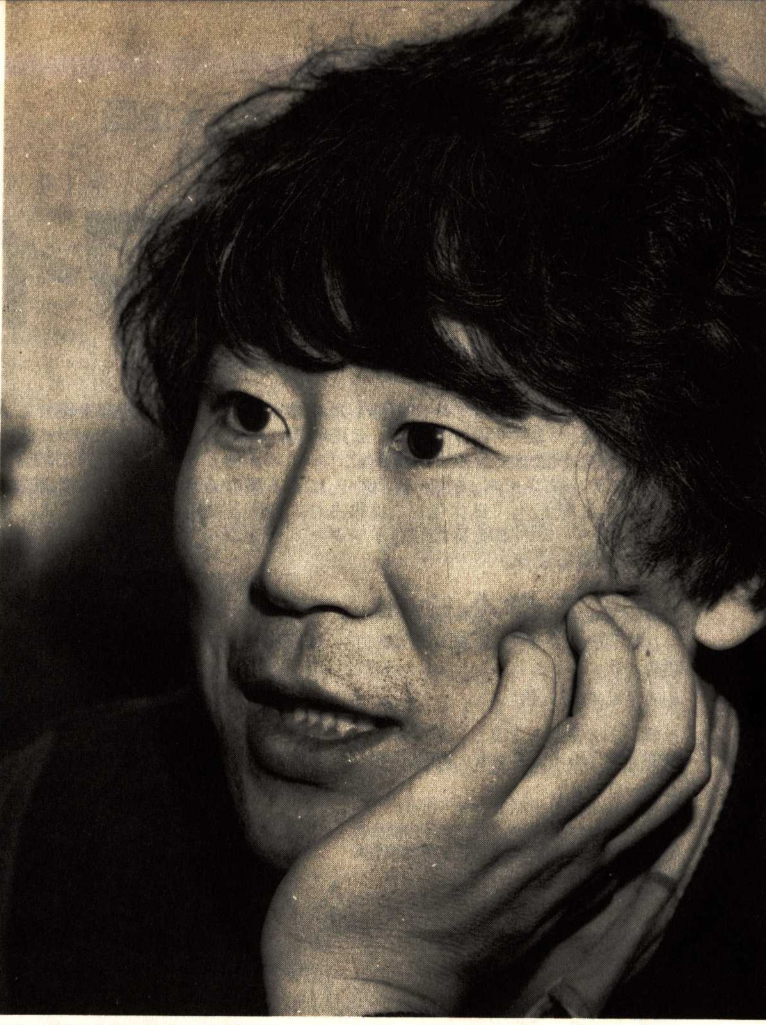
そしてその基地に今、アメリカからステルスワイズのプロトタイプが送られてくる。最終仕上げに日本の技術を必要としたんです。そして基地から街を通って、工場へ運ばれようとしたとき、北側の息がかかった反戦ゲリラに襲撃されるんです。で、このゲリラは太平洋か日本海のどちらかに原潜を配置しておいて、それにステルスワイズを送りこもうとしているんです。というのが事件の発生で、この街には戒厳令に近い物（細菌が発生したという名目）が敷かれる。

そしてその中の一体が主人公達の手に渡り、子供達はそれぞれ街に対する不満を持っており、パイロットの遺言もあって、入手したロボットを誰にも渡さないで街を脱出し、脱出することで自分達の可能性みたいなものに賭けてみたい。と考えるようになるんです。

そして彼らがゲリラ、米軍、自衛隊、事情がつかめない警察、家庭的な事情のある家族がそれぞれ追う訳です。そして30日かけて山を越え、ロボットはぶっ壊れるが脱出し、自分達は違う環境で生きようと決意するまでの物語なんです。

BC　キャラクターデザインとメカデザインの試案が作られていたようですが。

高橋　今までの作品ではキャラクターデザインは塩山（紀生）さんにお願いしていたんです。塩山さんの良さは重厚さ、重みなんです。だけどこの作品の場合、現代的なスピード感が欲しかったんです。少年達の身と心の軽さを出したかった。二宮常雄さんの動きというのはとても軽いんです。そこを期待してデザインお願いしたんです。大河原さんのメカは大ラフですが、あの中にある〝スカルガンナー〟の原案のようなデザインは、元々「ボトムズ」の後番組を企画していた時の主役メカだったんです。あの作品は原画作業にも入っていたんですが。それが「ステルスワイズ」を経て、「レイズナー」のスカルガンナーとしてやっと日の目を見たんですよ。(笑)





BC　高橋監督の作品は必ず以前のロボットアニメに無かったアイデアが入れられていますね。「ダグラム」の戦車感覚、「ボトムズ」のローラーダッシュ、「ガリアン」の全周囲スクリーン、「レイズナー」のアラームメッセージ。では「ステルスワイズ」では何を考えていらっしゃったんでしょうか。

高橋　(笑)そう言われるとこそばったいんですが。いつも前作の何かを否定しながら、新しい何かを入れていくことが、エネルギーを持続させる方法なんですよ。無理にでも新しい物を入れないと。V―MAXなんてもう末期的症状ですよ（笑)。

僕は後二つやりたいロボット物があるんです。それは両方とも材質の問題なんですが、〝ジュラルミン感覚〟と〝セラミック感覚〟なんです。今までのロボットアニメの見せかたはどれも〝鉄〟ですからね。

ジュラルミンの特徴は簡単にへこんだり、穴が空いたりすることなんです。だから飛行機なんて何発穴が空いても、場所によっては大丈夫なんです。それを活かしたロボット物をやってみたい。だから装甲もベリッと剥がれたり、増槽を捨てたりという航空機感覚が見せられますから。

あと一つが「ステルスワイズ」でやろうと思った〝セラミック感覚〟なんです。

セラミックとは〝硬い〟〝割れる〟という特徴があって、ある一定以上の衝撃によって割れてしまう。で、高熱に強いから宇宙での対レーザー装甲としては最適じゃないかと思うんです。この〝割れる〟演出は、既にスカルガンナーの装甲で実験しています。ですからこの二種類はいつかやってみたいです。

BC　で、この「ステルスワイズ」という作品はこのまま、幻の作品として葬られてしまうんでしょうか。

高橋　いや、実はいまオリジナルビデオの企画として提出しているんです。元々テレビアニメとして企画したものですが、「ザ・ラストレッドショルダー」や、今製作中のビデオ作品などをやっている内に、これはビデオというメディアにあっているんではないか、と思えてきたんです。全部で5本か、それとも3本位で完結するものとして作ればこれは面白いですよ。かなりリアルタイムな作りかたや、実験的な演出も出来るでしょうし。是非その形で実現してみたいですね。

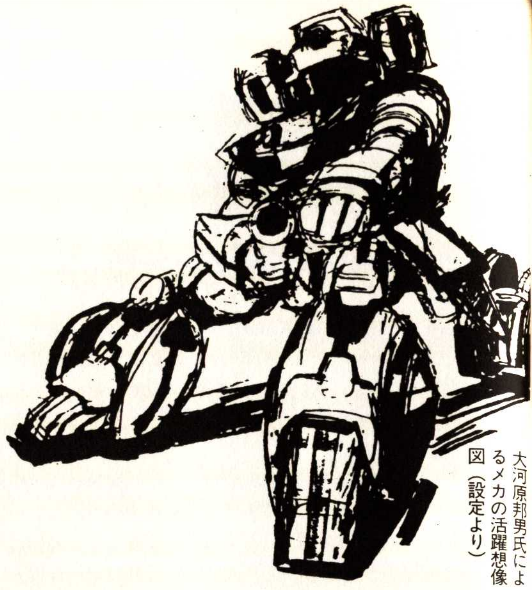
BC　楽しみにしています。本日はどうも有り難うございました。

(残念ながら、「レイズナー」は52回という予定数を全うできないことになったが、こちらもビデオ化の可能性がある、ということでその完成も楽しみに待ちたいところだ)

日本サンライズのロボットアニメ企画

ディストピア・ストーリー

「ステルスワイズ」とは何か?!


大河原邦男氏によるメカの活躍想像図（設定より）

今回はプロフェッショナルが製作したロボットアニメの企画書を紹介しよう。この「ステルスワイズ」は、「SPTレイズナー」と同時期に提出された日本サンライズの企画で、元来テレビシリーズ化を狙っていた。結果的に「レイズナー」が製作され、この企画は闇に葬られた訳だが、「ステルスワイズ」も「レイズナー」に劣る事なく面白い。こんな面白い企画を紹介しない手はない、と考えた〝Bクラブ″は独占的に企画を掲載させて戴くことにした。この企画の成立過程は次ページの高橋良輔監督インタビューを読んでもらうとして、まず企画書全文とデザイン案を公開しよう。

（文章は高橋監督の手によるもの）

《企画書全文》

題名「ディストピア・ストーリーステルスワイズ」（仮題）

種別「リアル・ロボット・青春アクション・ロマン」

形式　連続型1話完結方式、30分、26回以上

時間帯　午後5時～7時

対象　小学生を中心に高校生、一般

原案　高橋良輔

製作　日本サンライズ

人類滅亡の危機は、実在する。それを救えるのは、少年、少女達のロマンと勇気。

《企画意図》

（人類の存在と文明の意義を問い直すサスペンスストーリー）

核ミサイルの時代になって、『惑星的な危機』が現実の問題になった時、私達はもう一度、世界と人間とその歴史に関する一切の問題を『地球という一惑星』の規模で考え直す必要に追われています。

もう一度、人間の理性やモラルが、一つの宇宙的な輪郭を持って、回復して来るのを予見できないものだろうか。

現代の若者の世代は、『トリファ世代』『三語主義世代』『ハウツー世代』と称され、ミーイズムされた社会と言われます。

昔はミーイズムは、プラスの意味で使われていたのですが、現在は『自分の事ばかり考えて、連帯して社会の事を考えない』という悪い側面を強調する言葉になっています。

その特徴として、責任の伴うようなことは、なるべくしない。他人との深い拘わりを持ちたくない。一人でいるのが一番気楽だ。我慢や忍耐は、うも古い哲学だ。等々が挙げられます。

しかし、社会で生き抜くためには、人との拘わりが絶対不可欠です。

時には、ためらうことなく駒を進め、溺れかけながら前進する。

ともすれば、夢など早々に捨て去って、上手に現実と折り合いをつける処世術に走りがちな我々にとって、この無関心さ、エネルギッシュな行動は、重要な事ではないでしょうか。

悩むことは、大人になるための不可欠なステッピング・ボードであるが、悩みは自らの手で解決してこそ、意味のあるものになる。

人間の知能が生み出した科学の成果もまた、人間の危機に陥れている。地球を滅亡させるものは、人間自身の内部にあることを指摘しつつ、トータル・ライフ・ファッション世代の価値感に『心の触れ合い』『生きざま』の尊さを活して行く努力を付け加えて行くことが、どんなに素晴らしいことかを訴えたいと企画したものです。

《ストーリー背景》

（人類が初めて直面した驚くべき、未知の恐怖。宇宙時代に突き付ける戦慄のアクションロマン）

1982年4月からのフォークランド　争が、領有権紛争を武力で決着をつけようとすることの愚かしさを示した実例であったが、それにも拘わらず、このところ第三世界における地域紛争が激化している。

東南アジアのカンボジア紛争を始め、中米のニカラグア、エルサルバドルの内戦、アメリカのチャド内戦、西サハラ紛争……。

1983年9月には、南沙諸島にマレーシア軍が侵入、場合によっては、中国、インドシナなどとの争いも起ころう。

それぞれに絡むのが領土であり、人種問題である。内戦の背景には、チラチラどころか、公然と大国が顔を出している。それぞれの大国に利害関係はあるだろうが、争わざるおえなくされているのは、その国の人々であり、その利益こそ第一主義のものとせねばならない。——との世論がたかまり、紛争も次々に治まったに思えた近未来。

1990年。

人口増加、食糧問題が各国で深刻になるにつれ、自由民族の行き残りのために、密に領土問題が再燃しつつあった。

米陸軍は、日本政府との協力を得て、密に海中都市、南極、あるいは宇宙（月、火星等）への進出、移住を目論でいた。

そのため極寒、超高熱、高圧に耐えられるモビルスーツの平和利用の開発を進め、ほぼ完成しかかっていた。これはLP・メタルである特殊宇宙合金で製作されているために軽量でありながら、地球上のどの合金よりも硬く頑強なのだ。

が、各国のスパイ達は、そのモビルスーツの機密を探り出し、国防、攻撃兵器流用のために、その驚くべき秘密を持ったモビルスーツを狙い始めていたのである。

使い方一つで、悪にも善にもなるのだ。

そして米陸軍より、日本軍需産業の工場に、一機のサンプルスーツが実験の名目で運び込まれようとした矢先、ゲリラに襲撃されてしまったのだ。

そのゲリラ達は、そのサンプルスーツが平和利用目的ではなく、兵器流用のためだと考えから強奪した上に、のそれを証拠に国達に提訴、目的挫折を狙ったのだ。

ひょんなことから、その争奪戦に巻き込まれた少年、少女3人は、日米部隊とゲリラ達に追われることになる。

軍需産業工場の城下町と言われる日本の中型都市と言え、絶対的戒厳令で秘密を守れるのは、30日。日米部隊の面子と少年、少女3人の知恵がぶつかりあう。

——時間的サスペンス

——大衆の中の孤独、不信。

——政治的背景の謎

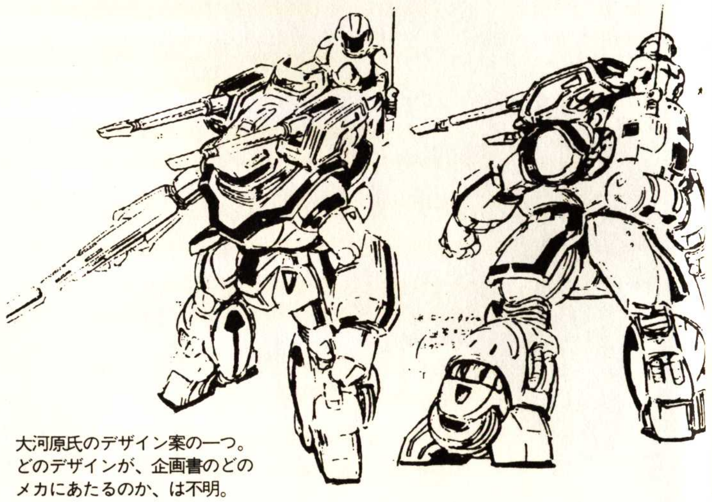
等を縦策とし、

ストーリー構成は、少年と少女3人の勇気、不安、絶望、挫折、恐怖、夢などを模索し、様々な幻想をはぎとられ、断崖の端に立つ自分の真の姿を発見することが出来たとき、人間の「理知的」にふるまうことを覚えていく過程を、ある時は、冷たく突き放し、ある時は、優しく描き出します。

（青春物プラス、強烈なサスペンスアクション）

物語は、事件発生から30日間。

その間に、主人公達が社会悪を世間に知らせるまで、様々な難問に出あい、それを友情、裏切り、迷いの揺れ動きの中で、結局は助け合い、励まし合いながら、乗り越えていく姿を克明に追い続けます。


大河原氏のデザイン案の一つ。どのデザインが、企画書のどのメカにあたるのか、は不明。

例えば——

○子供に去られた老夫婦に同情してしまう少年達——

○主人公と両親の憎愛——

○敵を殺さなければならなくなったときの少年達——

○少女の正体が判ったときの少年二人の心理状態は——

○途中で助けられた時代遅れの、侠客との交流——

○途中、はぐれてしまった少年達の不信と焦り。

等々色々と考えられます。

そして各話の初めに、例えば「×月×日午後×時」というようなスーパーを出し、時間を追う形式にしたいと思います。

そのことによって、30日という期限を主人公達に常に意識させ、時間的枷で縛ることによって、追う者、追われる者の焦りも、心理描写としての効果を生む筈です。

《舞台と時代背景》

地球、緑と水資源豊かな大地。1990年。

世界的に洪水だの旱魃が続き、北アフリカ諸国では、60年来の大飢きんで600万人に餓死が迫っていた。

ソ連の小麦は、大凶作で、アメリカから大量輸入しており、中国や東南アジアの米作も前年度比減産につぐ減産が続いていた。

この世界的な食糧不足は、異常気象や人口増加が原因であり、その延長線上に、海の死滅、医学の進歩による死亡率の低下、物不足による物価の高騰が危ぐされ始めている。

そして、人口過多の世界は、当然犯罪多発地帯となり、夜間の多出禁止、政府は必然的に統制経済をとり、禁令を破る者はビシビシと摘発されるようになっていた。

それに反発する反社会運動家との一触即発の日々。

その昔、未来はバラ色に輝いていたが、そんな未来学や文明発展論は、全くの机上の空論であり、現実には徐々に人類が破局に向かっていることを物語るだけなのだ。

と言っても、宇宙への脱出にはまだ程遠い未来。

各国は、共存共栄を建前論としていたが、その腹の中は自国民族だけがいかに生き残るかに腐心していた。

そのために、モビルスーツの開発は、各国にとって垂涎の的であり、生き残りゲームの生命線であったのだ。

そしてそのモビルスーツを密に制作しようとする日本巨大企業のある入江市。

入江市は、入江重工業を中心として栄えた企業城下町であり、その90%以上の住民が何等かの形で、入江重工業の恩恵を受けて生活している。

会社は、表向きは平和利用のロケット開発、航空機エンジンを製作しているのだが、すでに秘密裏軍用部品の生産輸出をしているとの噂もあるが、定かではない。

それらの思惑を通して、未来に何が起こるかを視聴者に知らせることではなく、もしかすると、起こるかも知れぬ可能性の未来を、一種のショッピングリストとして提供し、その解決方法を視聴者と共に考えていくことで主人公達がより身近に感じられると思います。

《メカニック設定》

従来の武器を改良し、さらに機能を充実させたものが主力となるが、宇宙時代での実戦配備にな、まだ問題がある。

レーザーは、軍事面ではミサイルや砲弾の誘導に実用化され、さらに弾道ミサイル防御用とし、衛星から発射し、弾道飛行中の核ミサイルを破壊するところまで推進されているため、各国とも動くに動けぬ状態が続いている現状である。

（ステルス・ワイズ）

本物語のメインマシーンである。

体長3メートルのスーツ型ロボットで、装甲板は、特殊宇宙合金で軽量で硬く頑強。

コンピューターで完全制御され、搭乗者の声紋、脳波によって稼動させるシステムである。が、まだ開発中であるため、最初に登録した者と違った声紋、脳波では稼働しない欠点がある。

レーダー波を殆ど反射しない特殊塗料を塗ってあるため、早期警戒レーダーでの発見が困難であるため、忍者（ステルス）のような行動が可能となった。

中性子爆弾の特製ランチャーを装備、爆風と熱線は、最小限だが、厚い装甲板や、1.2メートルの土も貫き、生体組織を破壊する。

その静かさのため、行動範囲は広く、ある意味で超最新兵器となりうる。

（敵対するメカ）

1陸上用人型マシーン

○コパーヘッド（ワイズの旧型）

コンピューターに戦闘マニュアルをインプットし、自動操縦による歩兵人型マシーン。

○レオパルト（ワイズ改良型）

二人乗りにすることにより、声紋、脳波を受け入れるシステムの幅を増やすことによって、戦闘パターンの拡大を計る。

○他ストーリーの進行に合わせ、飛行可能なタイプや湿原、砂漠、極地、等のプロトタイプのモビルスーツも登場します。

2.海上用

○D級ミサイル潜水艦

○タイコンデロガ級防空巡洋艦　等々

3.空

○スホイ——行動半径1,800キロの地上攻撃機。

○ハリアー——垂直離着陸戦闘攻撃機等々

《主な登場人物》

入江省三（ダーツ）

彼は、入江重工業会長・道太郎の次男坊である。頭脳明せき、スポーツ万能であるが、何故か学校では落ちこぼれである。

それと言うのも、父道太郎の武器商人的な生き方に対する反発であった。しかし入江の息子ということで、総てが許されてしまい、この街から出たいと願っている。知らない街で、本当の自分というものを見詰めたいのだ。

彼は肉親とそれに迎合する人間達を憎んではいるが、優しさ・純粋さを失わない不思議な少年である。

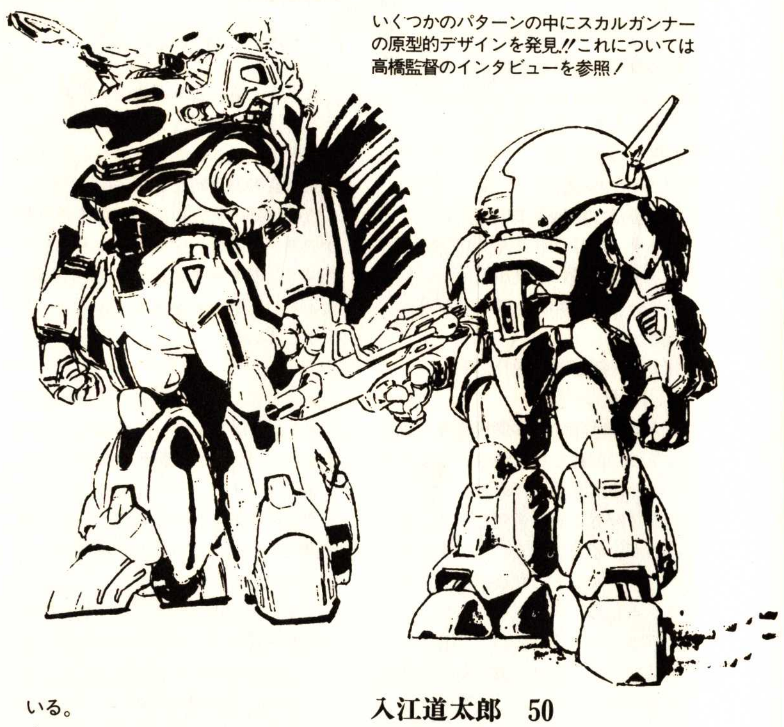
彼は、自分なりの正義感を持っているのだ。ただし、世間一般の正義感ではない。彼自身の心情で、何が悪であるのかを判別する。その基準に、法律や社会通念は通用しない。

芹沢 準（ジュン）16

彼は幼いとき、両親に生き別れて以来、貧しく苦しい生活を強いられてきた。

両親に捨てられた原因は、入江重工業の出入業者だった父親が、あるミスから親会社ににらまれ、仕事が出来なくなったからだ。彼はそんな街自体が憎く、彼もまた街を出、別の街で新しい人生を送りたいと思っている。

省三は、彼のことを羨ましく思い、訳の分からぬ罵声を浴びせたりするが、それでも彼は、省三を兄貴と慕い、決して離れようとしない。


いくつかのパターンの中にスカルガンナーの原型的デザインを発見!!これについては高橋監督のインタビューを参照！

マヤ・ニューマン

彼女の過去、そして現在考えていることは全く分からない。高貴の出を思わせる気品と半面、少年を感じさせる潔癖さを持ち合わせている。

男達を優しく抱擁力で包む時は、年上の女の趣がある。常識や倫理感にとらわれることなく、彼女はその瞬間の自己の感情に素直に従い、あるがままの人生を受け入れる。実は彼女はワイズについての秘密を持っているが、自分では操縦できないためと、戦闘力がないために、少年達に託し、誘導役と脱線しないための見張り役なのだ。

入江道太郎　50

入江重工業の会長である。

彼は自国民族の将来に激しい不安を抱いている。そのために、ワイズの開発は重要な事なのだ。

動物は強いものが勝ち、強い者が種族を維持できるのは、自然の理なのだとの考えがある。

情に流されることを好まない。常に沈着冷静さが信条ではあるが……

神島仙吉　58

親の代からの無頼の徒である。

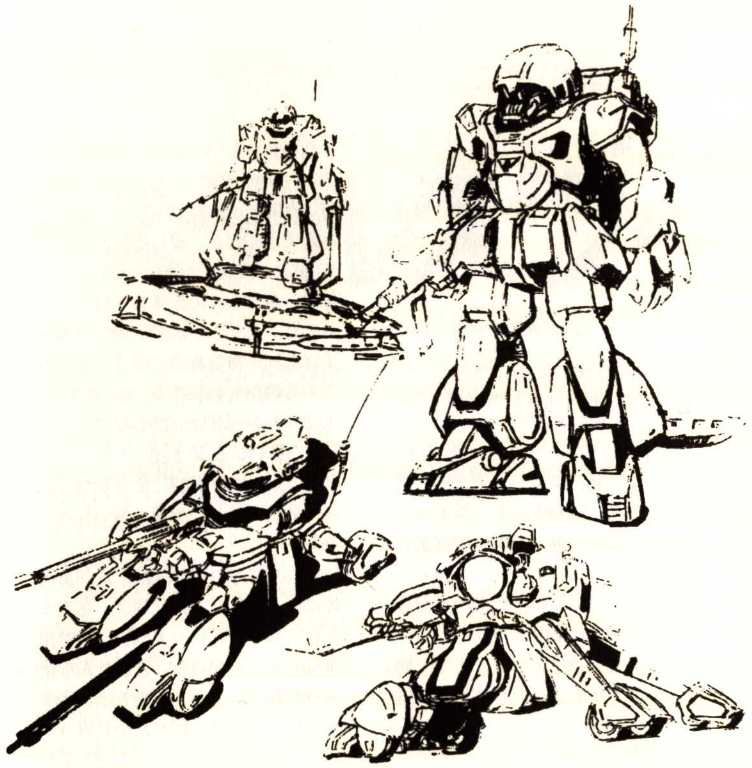
他人に支配されたり、束縛されたりするのが嫌いなので、一匹狼を通してきた。

ボー・アミット　24

ニューヨーク・ブルックリン生まれ。日米対策部隊の隊長で大尉。極東配属中、日本で柔道を習い三段となった。

◎レイズナー第32話『ああ、ゴステロ』ゴステロはル・カインの怒りをかって投獄された。しかし機械化された自らの左手を引き抜き、その部品を用いることで見事脱獄してしまうのだった。そして聖女隊からジュリアをさらってしまう。直ちに死鬼隊を放つル・カイン。一方ゴステロの挑戦を受けたエイジは、指定の場所にやってきた。だが、自分のSPTの爪にジュリアを挟んでいるゴステロを攻撃することは出来ない。追い詰められるエイジ。だが、ゴステロが一角に潜む死鬼隊に気をとられたチャンスに逆襲し、ジュリアを取り戻すのだった。またも破れたゴステロは、死鬼隊によって粉砕されてしまう…

◎レイズナー第33話『死鬼隊の挑戦』エリザベス達は、ル・カインの襲撃を恐れSPT開発中の地下工場の移動を開始した。しかしロアンから核シェルターの情報を得たル・カインは、地下工場の場所に気付き、死鬼隊を派遣する。死鬼隊はゴステロとの戦いによって、対レイズナー戦法を身につけていた。それは狭い空間で浮遊機雷を放ちV—MAXを封じるものだった。エリザベス達を守るエイジはピンチに陥った。しかしそこに狂気のゴステロが飛び込んだことで、死鬼隊のチームワークは崩され、一方デビットとシモーヌが地球製SPTで加勢したことで、エイジは辛くも勝利を得るのだった。



それだけに日本人の心に精通し、理解あるところを示すが、仕事には厳しく、時には他の人から鬼に見えることもある。本人はそれだけに悩みも深いのだ。

ハイム・オルモス　30

統合参謀本部議長補佐官。昔、パレスチナ・ゲリラせん滅特別部隊を作り、全滅に近い成果を上げたことから、今回の事件にも同じ手を使うと主張。

強力な先鋭部隊を送り出す。

末広鉄兵　22

日米対策部隊の日本側責任者。端正な風貌に秘められた野性的な魅力に似合わぬ信念を曲げぬ男。

米側と意見は合わず対立することがあるが、極力悪を憎むという点で、ボー・アミットと共通の心情を持っているため、手を握るのも早い。

ステファニー・シルバ　20

清廉な美貌と気品に満ち溢れた女性であるが、少尉であり、実戦部隊に参加する勇猛さを持ち合わせている。真の女として目覚めたとき、この戦いの愚かさと仕事との板ばさみにあって悩む。

ベンジャミン・エリ　35

極東ゲリラを指揮する過激な闘士。ハイム・オルモスに過去の怨念と地球存続の信念の両面で激しい対抗意識を燃やし続け、主人公達を追う。

その他

・実戦部隊の個性ある隊士達
・ゲリラ、スパイ活動を続ける人々
・主人公達が逃げる途中で出会う、様々な反応を見せ付けてくれるゲスト陣。
・省三の兄、浩一朗の省三を思いながら、自らの道を行こうとする姿。

《サンプルストーリー》

1990年、夏。日本の海沿いの街、入江市は、衛星ロケットから大型タンクまで作る一大コングロマリット入江重工業の企業城下町として、栄えてきた。

街の住民の90%以上は、企業の何等かの恩恵を受け、企業からはみ出したものは、街で生きていくことは不可能なほど、行政から生活まで絶大な力を及ぼしている。

入江省三ことダーツと、芹沢準ことジュンは勉強嫌いの、自称落ちこぼれである。「何とか生きていればいい」「嫌いなことは、やりたくない」という気分が極端に強いために、教師や親の考えと衝突、それが学校をさぼる原因でもあった。

がその裏には、ダーツは父親の入江重工業会長、道太郎の戦争を商売にしている姿に反発したのであったし、ジュンは入江重工業のために、会社を潰され夜逃げしてしまった両親に代わって、街の人々を困らせてやりたいという復讐心があった。しかしダーツにしても「会長の息子」という事で何をやっても許されてしまうため、この嫌いな街を出て、知らない街で本当の自分を見詰めたいと願っていたのだ。

そんなダーツとジュンが、街でヤクザにからまれている少女（マヤ・ニューマン）を助ける老人、神島仙吉と出会った。彼は20年も前にヤクザから足を洗い、占い師として全うな職業をして暮らしていたが、昔受けたその美少女の父親への恩義というだけで、動かない体にムチ打って立ち回りをしたのだ。

「義理人情、古い古い」

ダーツとジュンは、そんな仙吉を嘲笑した。彼らにとって「今、いかに格好よく生きるか」が総てであって、仙吉のような「こだわり」を軽蔑する。

その日も、学校をさぼってガールフレンドのもとで時間をつぶそうとしたが、どうも街の様子がおかしい。警官が物々しく辺りを警備し、ダーツとジュンなど、6回も尋問にかかる始末。どうやら戒厳令が敷かれていた。

「面白くねえな」

と手近にあったバイクを一時拝借しようとした時、自衛隊の戦車に先導された大型コンテナーが彼らの前を通り過ぎようとした。

突然、警備の警官だと思っていた男達が戦車部隊に殺到し、戦車を奪い、コンテナーを奪おうと銃撃戦となる。

「何だ何だ、戦争かよ」

ダーツとジュンは、その思いもかけぬ戦闘に唖然とするばかりだった。

コンテナーの中から、全長3メートルはあろう人型ロボット（ワイズ）が姿を現す。ロボットを守る兵士が偽警官を降り払い、その場から逃れようとするものの、一瞬遅く偽警官に撃たれてしまう。

その場に仙吉も居合わせていた。兵士はまだ僅かに息をしている。仙吉は助け出そうとするが、押し潰されたトレーラーに片足を挟まれて、出すことが出来ないのだ。

「おい、お前たち、手伝え」

呆然としているダーツとジュンに、それまでの優しい声をかなぐり捨てて、厳しくドスのある声で命令した。その声に威圧されたダーツとジュンは慌てて兵士を助け出すことに、恐る恐る、しかもブツブツと文句を言いながら、手を貸す。

「俺は、もう駄目だ……頼む、このロボットを奴らに渡さないでくれ。声紋と脳波で自動的にうごいてくれる」

「奴ら？奴らって誰のことだ」

と聞くが、兵士は何か言いかけ息絶えてしまう。

がそこに再び偽警官（実は極東ゲリラ）が襲い掛かってきた。

仙吉はゲリラを相手するものの、ダーツとジュンはどうしていいか分からず、オロオロするばかりだ。

「坊主達、パイロットの遺言をきいてやれ」

が、ダーツとジュンは、そんな危険なことに拘わり合いたくない。それでもゲリラたちがダーツとジュンを攻撃するに至っては、厭でも自衛のため、ロボットを動かさなければならなかった。

ダーツとジュンはマニュアル通りに必死にロボットの操縦をする。そうはさせじと襲ってくるゲリラに、仙吉はしがみつき引き離そうとする。

その仙吉を、数十発の銃弾が貫いた。

「親じ！」

が仙吉は、仁王のごとく立ち、最後の力を振り絞ってゲリラに対抗するのだ。

仙吉の満足気なほほ笑みに出くわしたダーツとジュンは何故か涙が溢れるのだった。

「義理人情なんて馬鹿だ、馬鹿が考えることだ」

ダーツは叫んでいた。そのやりきれぬ叫びの中で、ロボットは動き出し、コックピットのハッチを壊されながらもゲリラを一時的に退却させる。

仙吉は、死んだと思えたのだが、ニヤット笑って起き上がった。

「手前ェ、だましやがったな」

「お前たち、こうでもしなきゃ、他人事と動きやしねえからな」

が何故かダーツもジュンも文句が言えなかった。確かに自分の関係ないものには無関心で過ごしてきたことを、一瞬反省させられたからだ。

騒ぎで駆け付けたマヤと共にダーツとジュンは軍の秘密無線を傍受していた。──本計画に拘わりを持ったものは、極秘で抹殺せよ。

ダーツとジュンとマヤは、味方に為りうるか判らぬロボット・ワイズと共に逃亡さざるを得なかった。

「どうでもいいや。これ持って街を出てやろうじゃないか」

考えていたことを実行する気になった。

そして少年二人と少女の、街からの脱出劇が始まった──

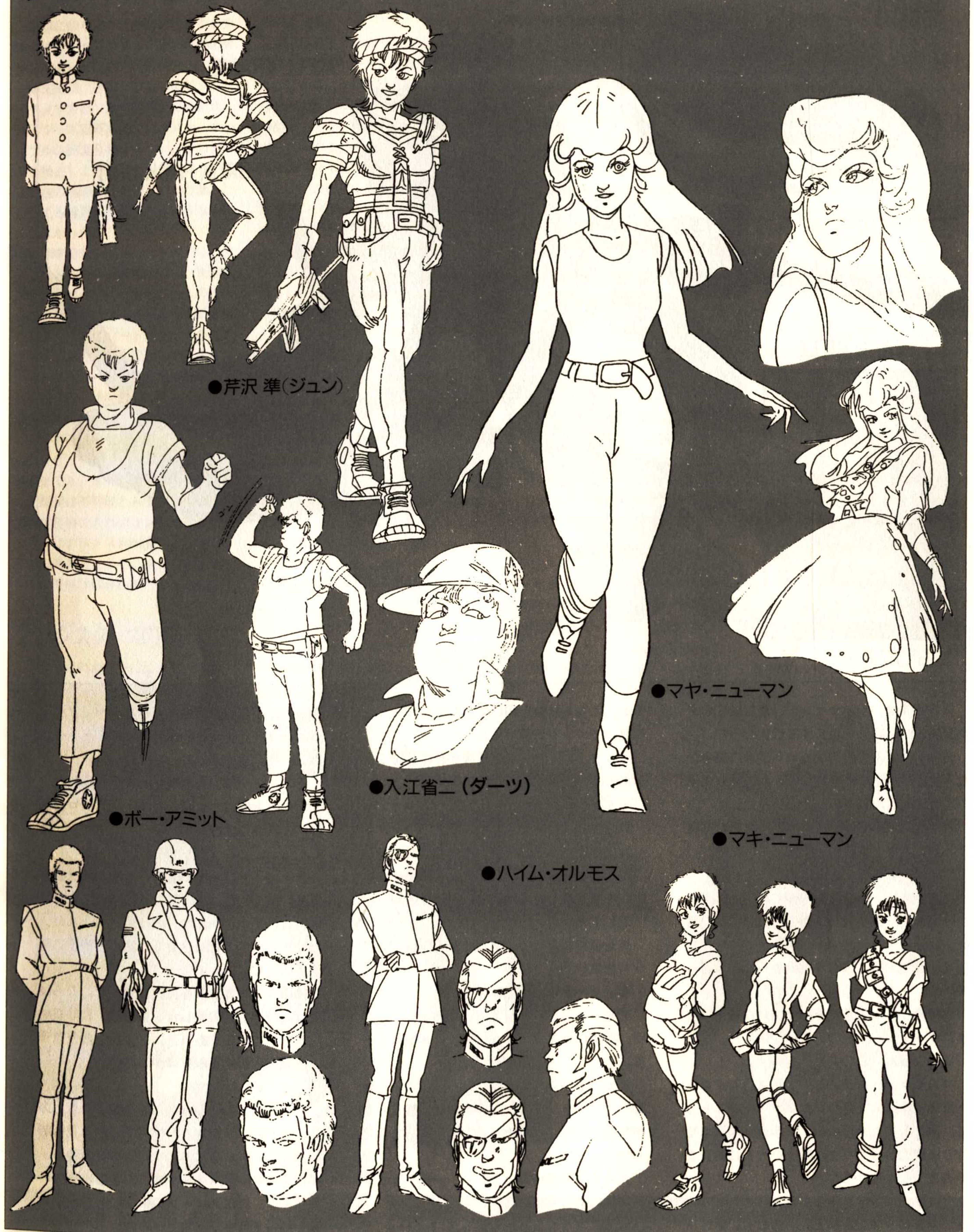


◎レイズナー第34話『狙われたアンナ』死鬼隊の一人ゲティはレイズナーを倒せなかった責任を問われ、マンジェロとボーンによって処刑された。一方ル・カインはギウラに、地球人のシンボルとなりつつあるアンナの行方を探させていた。マッシュ、ガウと共に別の街へ移るアンナ。しかし凶暴化した死鬼隊を連れたギウラはその居所を調べあげてしまった。マンジェロとボーンは血に飢えてアンナを襲撃した。危ういところでエイジとデビットが駆け付けた。マンジェロはＳＰＴに乗り込んで攻撃してくる。エイジはレイズナーのV—ＭＡＸでマンジェロ機をボーン機に衝突させ、ボーンの命を奪った。

ディストピアストーリー

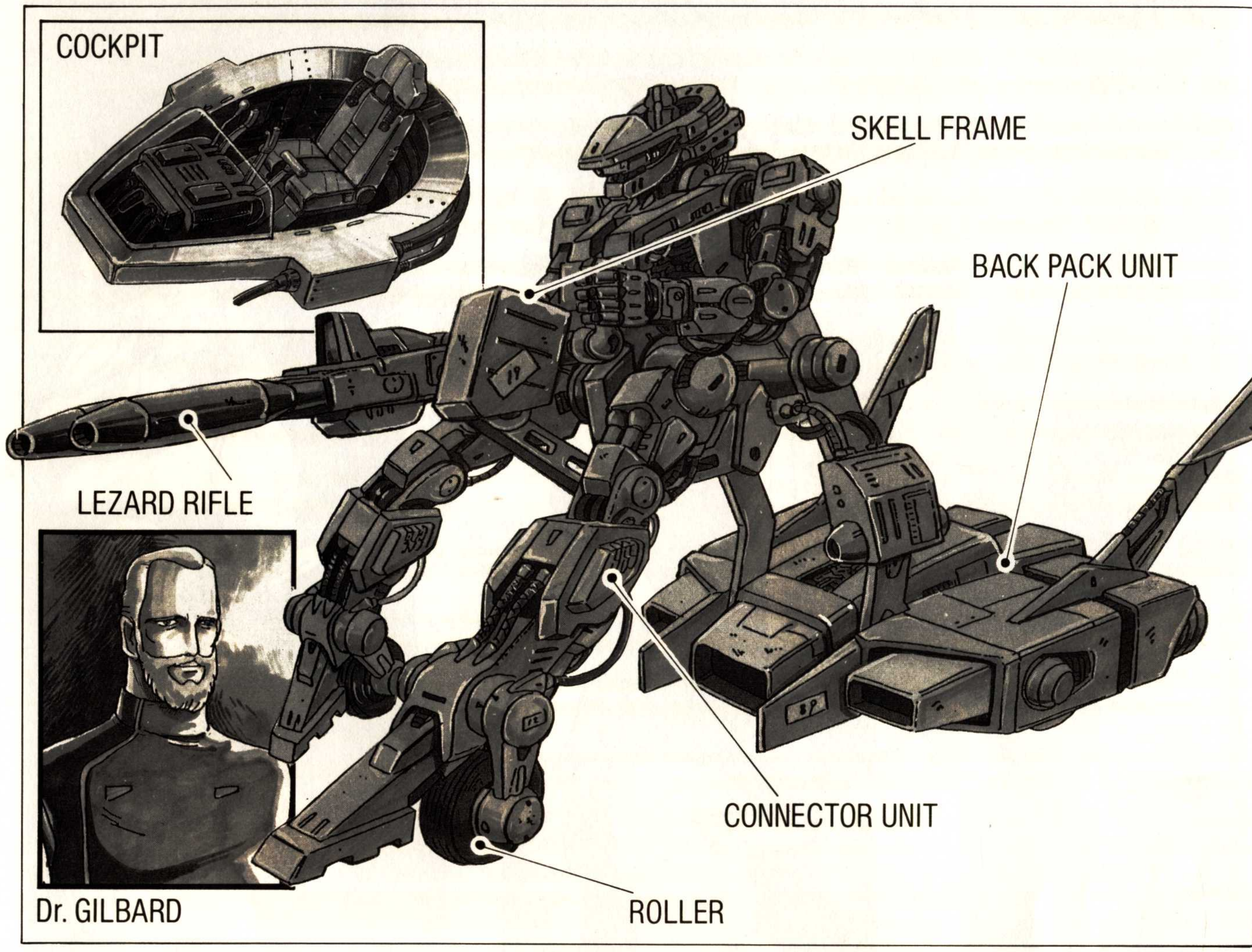
ステルスワイズ全キャラクター設定集

デザイナー／二宮　常雄



◎レイズナー第35話『グラドスの刻印』グラドス軍がひそかに発掘を行っている南米にエイジとアンナは赴いた。そこで指揮をとっていたのは、エイジへの憎しみに燃えるカルラだった。カルラに捕らえられたアンナを助け出したエイジだが、カルラ共々地下遺跡に通じる深い穴に落ちてしまった。そこには遺跡に入ったものを殺すための様々な罠が用意されていた。ようやく目指す祭壇にたどり着いたエイジだが、その中身は既に無く、姉ジュリアのペンダントの物と同じ紋章を見ただけだった。落下を始めた遺跡をレイズナーにくい止めさせるエイジを狙うカルラ。しかしアンナが身を呈してエイジを庇うのだった。

Future Technology S.P.T 連載・第5回 地球製SPTの誕生



その機体は、ル・カインが、また総てのグラドス人が、初めて目にする代物だった。

ＳＰＴ独特の爆音が、コロシアムに集合した人々の鼓膜を震わせた。しかし、すぐにその爆音に増した歓声がわき上がった。

人々は、その機体が、待ち望んでいた存在であることを、瞬時にして悟っていたのだ。

『ちィィ…もうちょっとのところを』

ゴステロは、舌打ちを一つくれると、クスコの聖女を一息に握りつぶさんとしていた自機を反転させた。わずかに両足が大地をきしませ、次の瞬間にはもう挑戦者へと向き直っていた。

突如飛び込んできたその見慣れぬ機体には、まだキャノピーすらついていなかった。

『無粋な奴だ、このクソ馬鹿め！』

ゴステロは、キャノピーごしに、パイロットである地球人を毒づいた。ゴステロにとって、猿にも劣る地球人が、文字通り猿真似で作り上げたＳＰＴなど、敵という名に値しない存在でしかなかった。

デビット・ラザフォードは、キャノピーの無いコクピットで身構えた。今しも、敵ＳＰＴが、こちらに体(たい)を向けてきたからだ。

敵パイロットの顔が見える。

それは、エイジと共に幾度か目にしたことがある、サイボーグのような男だった。

『エイジがゴステロと呼んでいた…あいつか』

自分の体にたちまち力がみなぎるのをデビットは感じた。あの男がクスコの聖女に対して行った無礼の数々が、デビットに怒りのエネルギーを与えたのだ。

『倒してみせる』

炎を噴かん勢いで、デビットの視線はゴステロを貫いた。

キシューという回転音が響いた。

デビットのＳＰＴが背負ったバックパックは、同時に巨大なローラーダッシュ機構である。

デビットがたたき込んだレバーによって作動したローラーダッシュの車輪は、数分の１秒空転した後、ガッチリと大地を捕らえてけった。

たちまち砂塵が舞い上がり、一瞬デビット機の姿はその中に隠れた。

大量にグラドス軍から奪った〝ドトール〟をモデルとしたこの機体は、バックパックによるローラーダッシュの性能に於て、ドトール以上の物を持っていた。

そのパワーは、今スピードに変えられた。

デビット機は、土煙と共に、ゴステロの機体へと突進して行った。

ル・カインは２機の衝突を冷ややかな視線で見つめていた。この男の目的は既に充分に果たされていたからだ。彼は側近の一人に、地球製ＳＰＴの記録を命じ、悠然と椅子に腰を下ろした。

地球人の兵備を知る目的は叶った。ならば後は、野獣と猿の殺し合いを見物すれば良い。

やがて流れるであろう、どす黒い血を思うと、自然に唇に笑みが浮かぶのだ。

ル・カインのいる箱状の観覧席よりも上方に、一人のグラドス人が佇んでいた。見る者が見れば、彼が手に持っている棒状の物が、高性能の中距離用ライフルである事に気づいただろう。男はスコープの中央にデビットの額を捕(ポイント)らえるべく立ち上がった。

■地球製SPT・DOLL 完成までの動き

1.SPT分析調査

地球に帰り着いた宇宙体験教室の少年少女とともにグラドス星の驚異の科学力で造られたS・P・T(SUPER POWERD TRACER)は、アメリカ軍に接収された。

アメリカはソ連や国連までを欺き、エドワーズ空軍基地でレイズナーやベイブルの調査分析を行ない、そのデータを独占しようとした。だが、ＳＰＴは現在の地球各国の科学力を結集したとしても容易に開発できるようなものではなかった。

国連宇宙局のギルバート博士は、アメリカ国防省の要省によって、地球製ＳＰＴの開発設計に着手したものの、グラドス軍の攻撃激化により中断されてしまう。ギルバート博士はこの時点でメイン動力系統の設計を完了させていた。エドワーズ空軍基地における機体調査では、機体構造、動力系統は解明されたものの、コンピューター系統には分析不能の箇所が多く、1990年代のコンピューターテクノロジィーを結集させても、ＳＰＴを制御するシステムの開発は不可能とみなされた。調査団の報告書によればコンピューターシステムはグラドスの製造による機体からの転用を行なわない限り、地球製ＳＰＴの完成は成されぬだろうと結ばれた。

2.レジスタンスの抵抗

グラドスの占領下になって、最早、絶望視されていた地球製ＳＰＴだが、抑圧された地球人の願いが実現に導く結果となる。

地上に降下したグラドスはＳＰＴ-ＤＴ-25-Ｃドトールを最も多く配備した。これは、地球攻略作戦の完了により汎用型及び宇宙戦性能を重視した特殊型ＳＰＴをグラドス本星及び他の星域へ投入する必然性に迫られたためだ。地上用ＳＰＴは文化矯正隊によるレジスタンスの征圧に最も適していたのである。レジスタンスの力では、グラドスに対抗できるまでの航空戦力を備えることなど、当抵、無理だった。

だが、それによって、ドトールは度度、レジスタンスに奪取されレジスタス側の戦力となることもあった。しかし、航空機の操縦ライセンスを持つ者ならともかく、一般民間人にＳＰＴを操縦することを難しく、レジスタンスにとってはまさに無用の長物であった。

また、グラドス側は既に第二世代のＳＰＴの開発に着手しており、レイズナーによるエイジの抵抗は、その完成をより早くさせる事となったのは皮肉である。その中でも、レイズナーの強化試作型ともいうべきものが、ル・カインの専用機となっているSPT-ZK-53Uザカールである。因みにザカールのV- MAX発動時のレッド・パワーは、レイズナーのそれの15%も上回る。また、レイズナーのユニークバージョンであるダルジャン(ゴステロ機)、エルダール(ボーン機)、ガッシュラン(マンジェロ機)、ダンコフ(ゲティ機)が死鬼隊に配備にされているがこれらはB・P(バックパック)を持たない機体構造のためM・F(マルチフォーム)として分類され、各種ウエポンシステムの搭載が可能とされている。また、文化矯正隊にもTS-TP-50-Dターミネーターポリス(テラーストライヤー)というスカルガンナーのバリエーションタイプである無人機が配備されている。

これらの第二世代ＳＰＴの前には、旧式に属するドトールでは勝つ術はなかった。

3.ドール完成

レジスタンスに身を投じていた元国連宇宙局のギルバート博士は、宇宙体験教室で少年少女達と行動を共にしていたエリザベス・クレブリーの協力を得て地球製ＳＰＴの研究開発を進めていた。

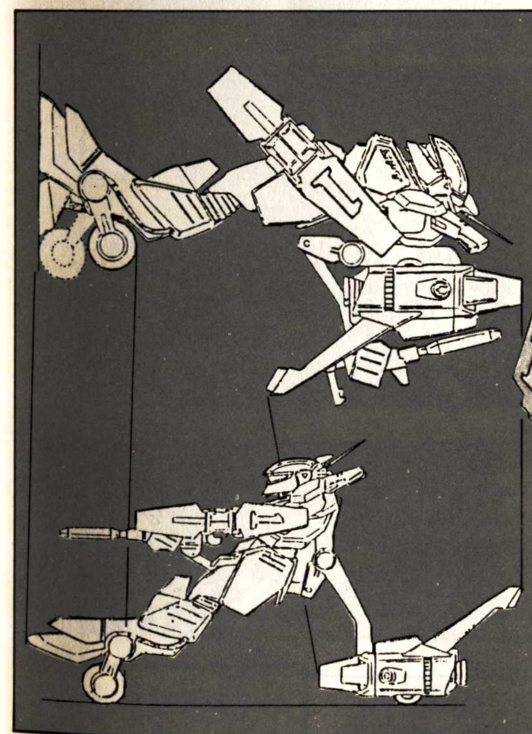
博士の構想としては、コンピューター系統を中心として各種アビオニクスの大部分をドトールから転用することにあった。ここで解決しなくてはならない問題としては、その機体生産がやがては純地球製の部品だけで行なわれなければならないという事だった。そのためには地上走行ユニットと飛行用スラスターの両方の機能を持つバックパックは、グラドスにおいても開発に手間取ったものであり、ましてや地球の科学力で量産に至るには不可能なメカニズムだった。この点を解消するために行なわれたのは、ドトールの地上走行ユニット(ローラーダッシュ機構)のみを生かす方法だった。現状のレジスタンスにおいては文化矯正隊に対抗しうる力をもった武器（ＳＰＴというより単にＰ・Ｔ(パワードトレーサー)といった方がふさわしい）を造りあげる事が重要だから、懸命な判断だったといえよう。

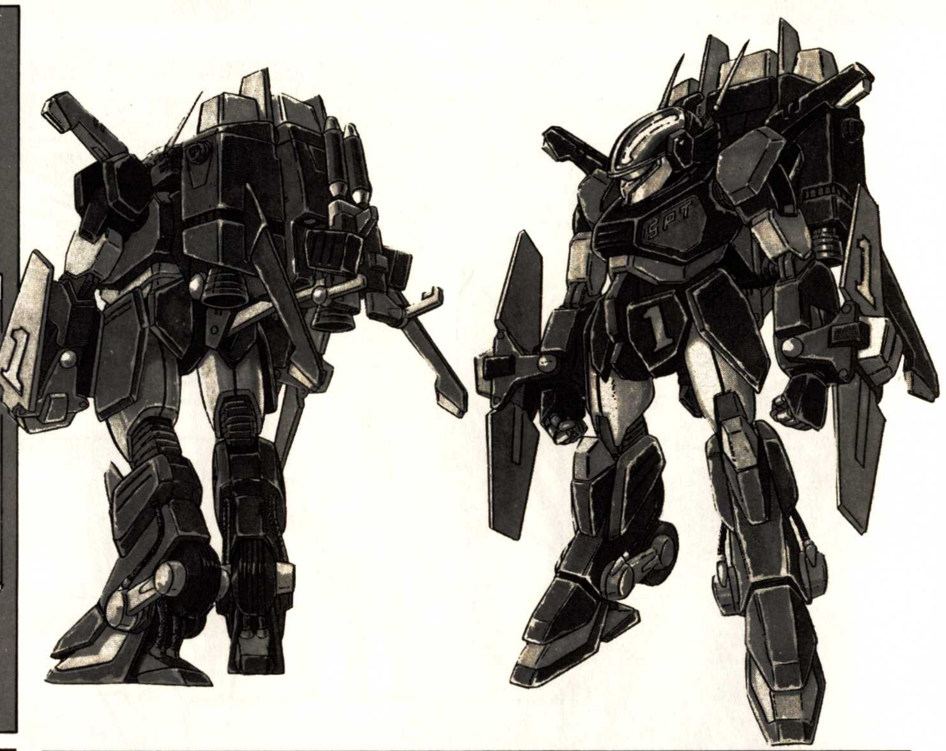
バックパックはクランクアームと連結し地上走行時には、250km/hといいドトールのそれを20kmも上回る性能を発揮できるようになったが、バックパックとしての飛行性能はグラドスの旧型ＳＰＴにすら及ぶものではなかった。

悲願であった操縦系統の簡略化は、一切のコンピューター制御を配し、手動によるマニュアル操作という原始的なものにまとめられたが、その操作は20世紀後半の自動車程度になり子供でも動かせる程になった。

バックパックに付けられたビーム砲はレイズナーの速射型レーザドライフルのデータを基に作られたもので、出力は8.5MWで１秒間に10パルス程度の速射は可能である。しかし、メーン動力炉と直結しなくては使用出来ないため、地上走行時にのみ有効となる。

〝ドール〟の俗称が与えられた地球製ＳＰＴは、１号機、２号機のみが完成しそれぞれにデビット・ラザフォード、シモーヌ・ルフランが搭乗してグラドスの死鬼隊と対戦したものの、部品調達がままならぬため、３号機以降は完成されていない。





DOLL

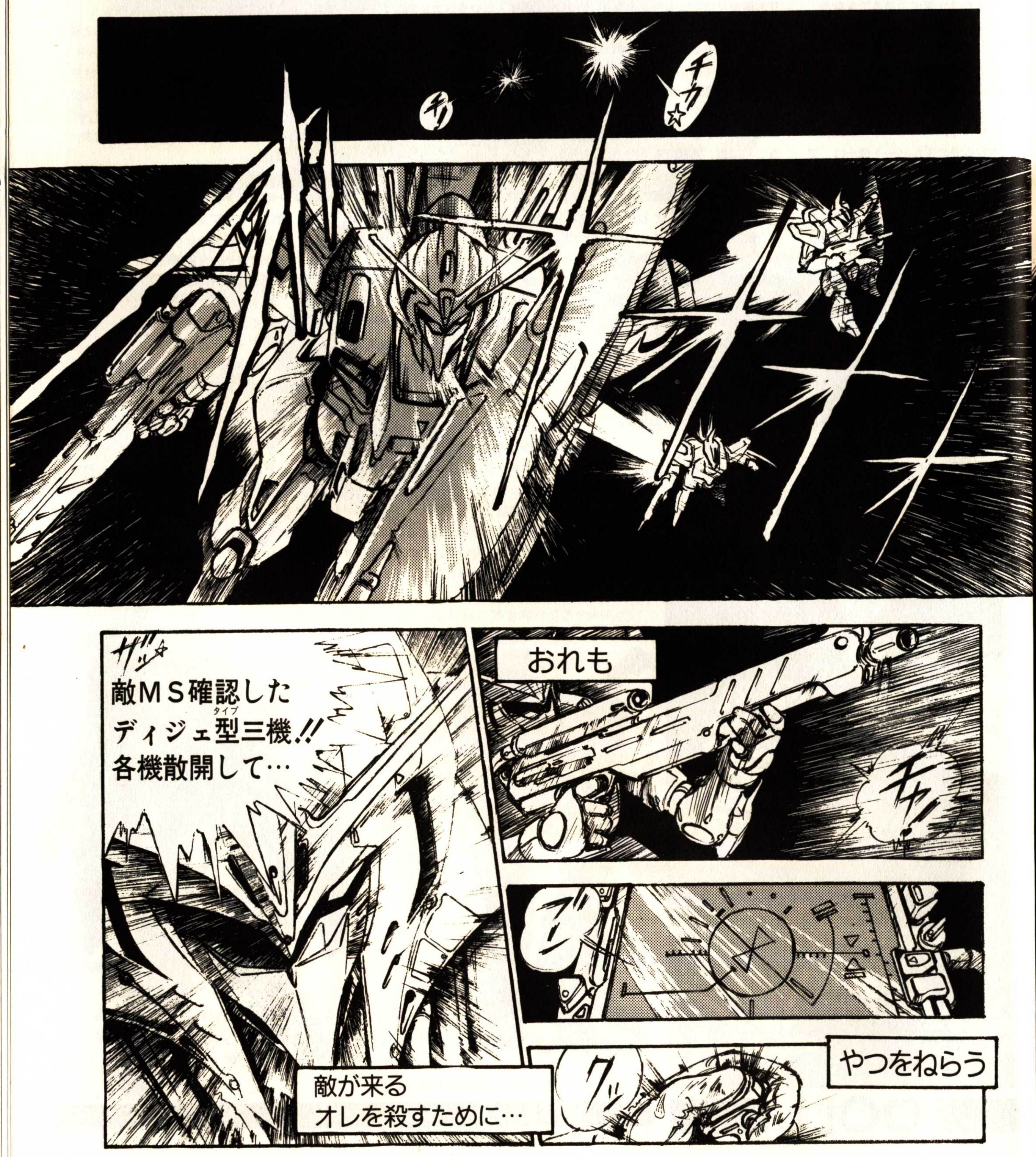
協力／大河原邦男　構成／STUDIO・A・IBIS

＊このページは日本サンライズの協力の元に構成されました。

藤田　一己

MSショートコミック

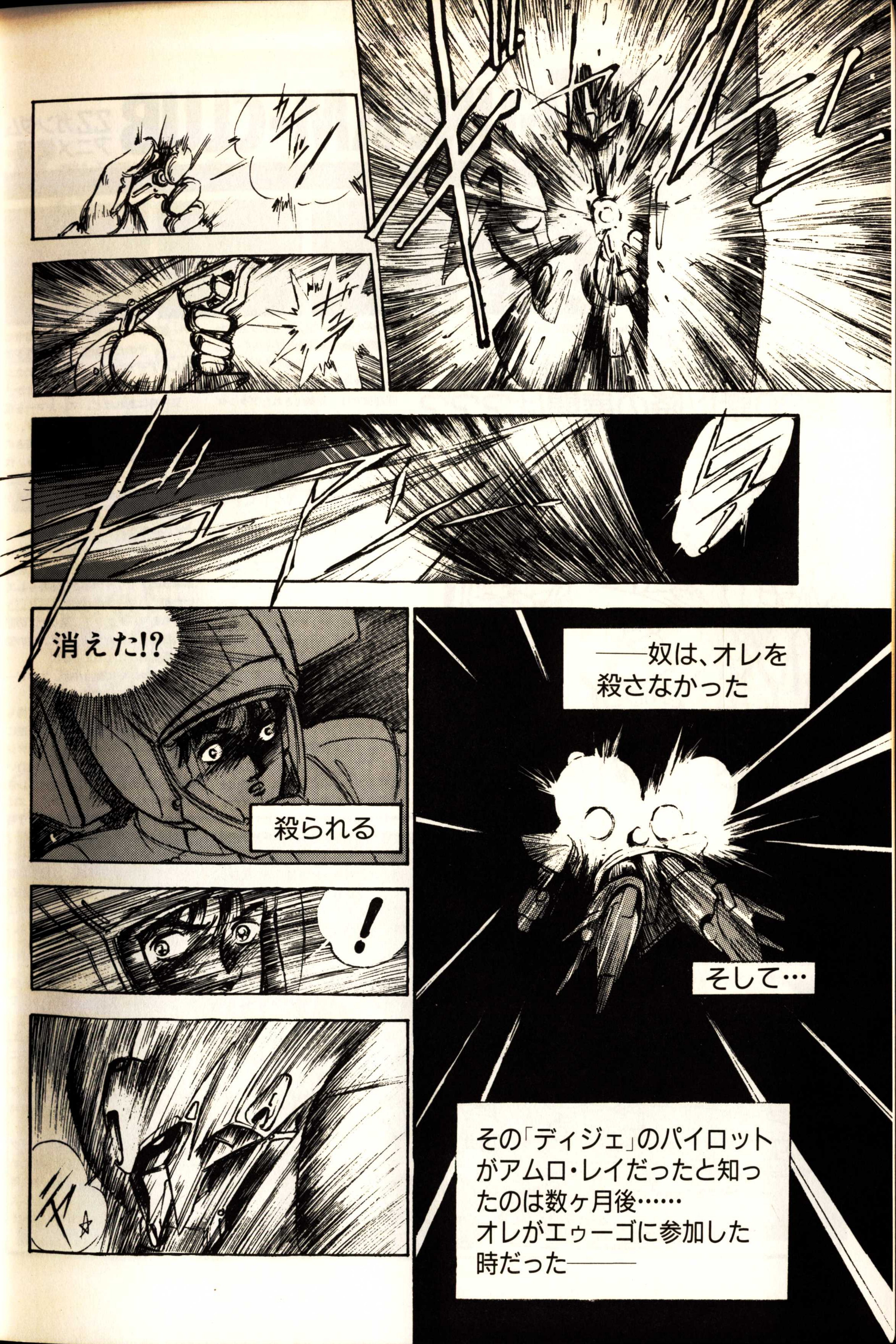
IRON HEART







――いい機体だな
MKIIIは……
照準が安定してる
最先端技術の結晶
新型MS――
GUNDAM MK-III
より効率のいい
殺人兵機……
また一人
オレのギセイ者が
増える

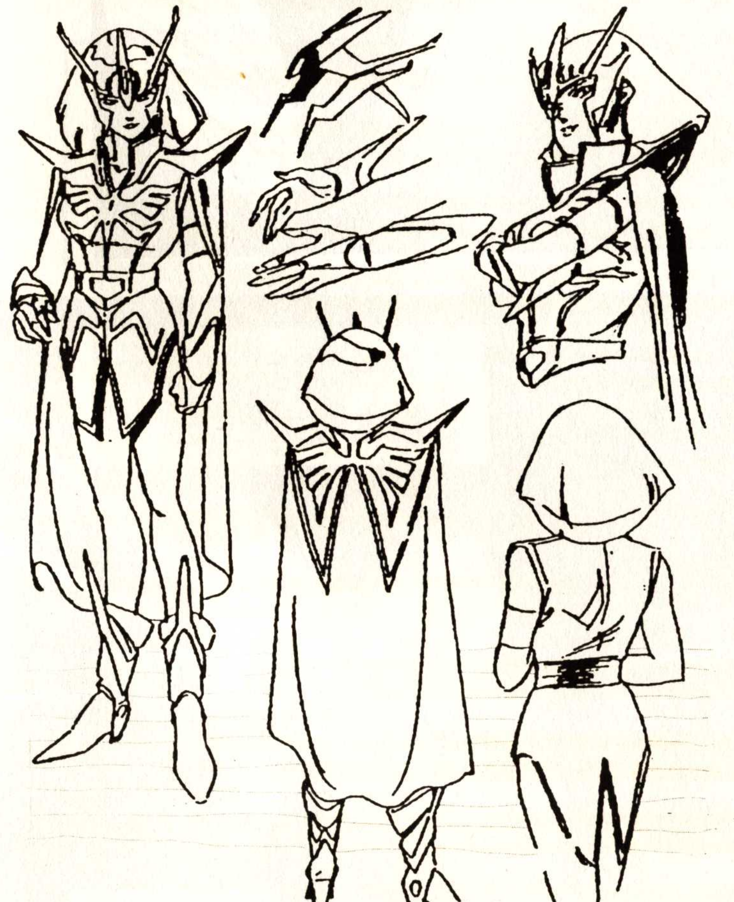


消えた!?
殺られる
――奴は、オレを
殺さなかった
!
そして…
その「ディジェ」のパイロット
がアムロ・レイだったと知っ
たのは数ヶ月後……
オレがエゥーゴに参加した
時だった――

GUNDAM-CLUB ZZガンダム アニメ情報



1 ハマーン・カーン 地球侵攻作戦を決行…… 第20話以降の展開は???



ハマーン・カーン。Ζガンダムに於ける究極の敵であったこの女が、ジュドー達にとっても、倒さなければならない敵であることは疑う余地がない。

現在彼女は、要塞化されたアクシズの中にいる。そして自分の回りにニュータイプや戦士の素質を持つ者を集めて、一気に地球圏を制圧する作戦をとろうとしている。（そのために、何とコスチュームも新調《左》してしまったらしい！）

しかし、今までマシュマーやキャラに地球圏制圧作戦を任せていた彼女の回りが次第に騒がしくなってきた。騒がしいと言えば、最も騒がしいのがビーチャと、モンドの二人である。ジュドーを助けたのはいいが、元々アーガマが好きでなかった二人は、エンドラに亡命、アクシズにまで来てしまっていたのだ。しかし、アクシズでの生活は退屈らしくやたら騒いでまわっている。それはグレミーに連れてこられたリイナも同じだろう。

そんなリイナを求めるジュドーは見境なくアクシズに突っ掛かってくる。いかにΖガンダムとは言え、要塞化されたアクシズに敵う筈もないのだが、妹を取り戻す一念で何度もアタック。ついにハマーン・カーンとジュドーは出会うことになりそうだ。

またその時には新型ＭＳバウを盗んだビーチャ達も加勢してくれるようだ。

また、エゥーゴの出資者たちは、アクシズの驚異に再び脅えだし、アーガマ一隻でアクシズを沈めるべく指令してくる。そのため新型メガ粒子砲を装備したアーガマだが、果たしてアクシズにこの装備は通用するのだろうか。

又一時はあれほど、マシュマーを信頼していたハマーン・カーンだが、マシュマー、キャラといった失敗続きの人間には非常に冷たくなっている。代わって、ハマーン・カーンの回りには、ニュータイプの素養を持った人間達が多く集められつつあるようだ。

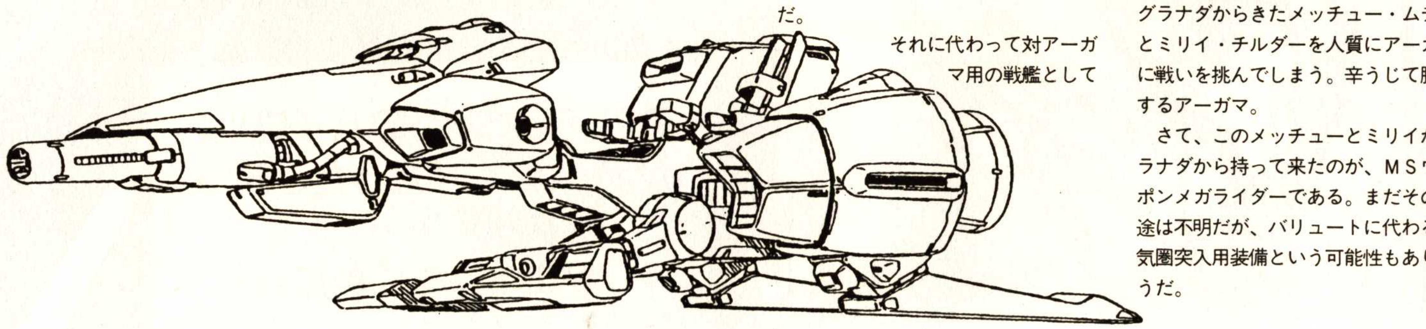
その中枢を為すのが、『宇宙のジュドー』で散々ルー・ルカにコケにされた美少年グレミー・トトである。彼はキャラの下でリイナをさらったりしていたが、ハマーンのお気に入りということもあり、アクシズに戻りそこの部隊の指揮をとるようになった。彼の愛機は新型バウになるだろう。

そのグレミーに従うのが、エルピー・プルなる10歳の少女である。

非常に強いニュータイプ能力を持ちキュベレイ、サイコガンダムを自在に操る彼女にはダブルゼータもタジタジとなってしまうのだ。しかしまだ幼いため、自分の能力をコントロールしきれない弱点がある。また、アクシズに潜入したジュドーになついてしまうらしい。

これらの新型ＭＳを操るメンバーにアクシズを守らせたハマーンはその間に自ら地球に降下する作戦を開始する。そしてそれを追ってアーガマもついに地球に降りることになりそうである。

2 MSウェポン "メガライダー"とは!?



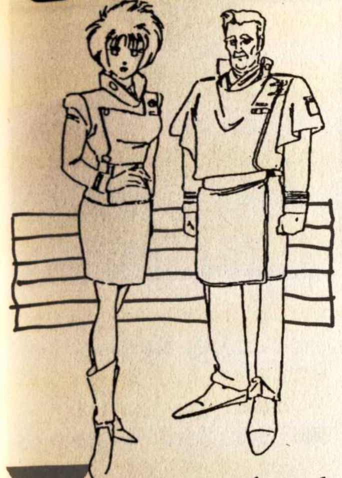
エンドラはついに撃沈される。アーガマを狙って、幻のコロニームーン・ムーンに入り込んだものの、キャラはアーガマに捕らえられ、激しいダブルゼータの活躍に沈まされてしまったのだ。

それに代わって対アーガマ用の戦艦として登場するのが〝ミンドラ〟である。名前でわかる通り、エンドラの発展型であろう。

ゴットン達、旧エンドラメンバーは、功を焦ってミンドラ内で暴走、勝手にグラナダからきたメッチュー・ムチャとミリイ・チルダーを人質にアーガマに戦いを挑んでしまう。辛うじて勝利するアーガマ。

さて、このメッチューとミリイがグラナダから持って来たのが、ＭＳウエポンメガライダーである。まだその用途は不明だが、バリュートに代わる大気圏突入用装備という可能性もありそうだ。

3 ラビアンローズの艦長は女性!



ラビアンローズとは、『Ζガンダム』でも何度か登場したエゥーゴの補給、修理艦である。ダブルゼータの時代にも勿論健在だが、今回はそのラビアンローズの搭乗員も細かく描かれるようだ。

ファン必見はやはり艦長代理のエマリー・オンス《左》の美しさかな。　彼女は本来の艦長に代わって男勝りの指揮官ぶりを見せている。（本当の艦長もいるにはいる《右》が登場はしないようだ）

しかしやはり女性、妻子ある身のブライトにひかれてしまい、その思いを打ち明けてしまうのだが…

4 アクシズにさらわれたリィナの運命は?



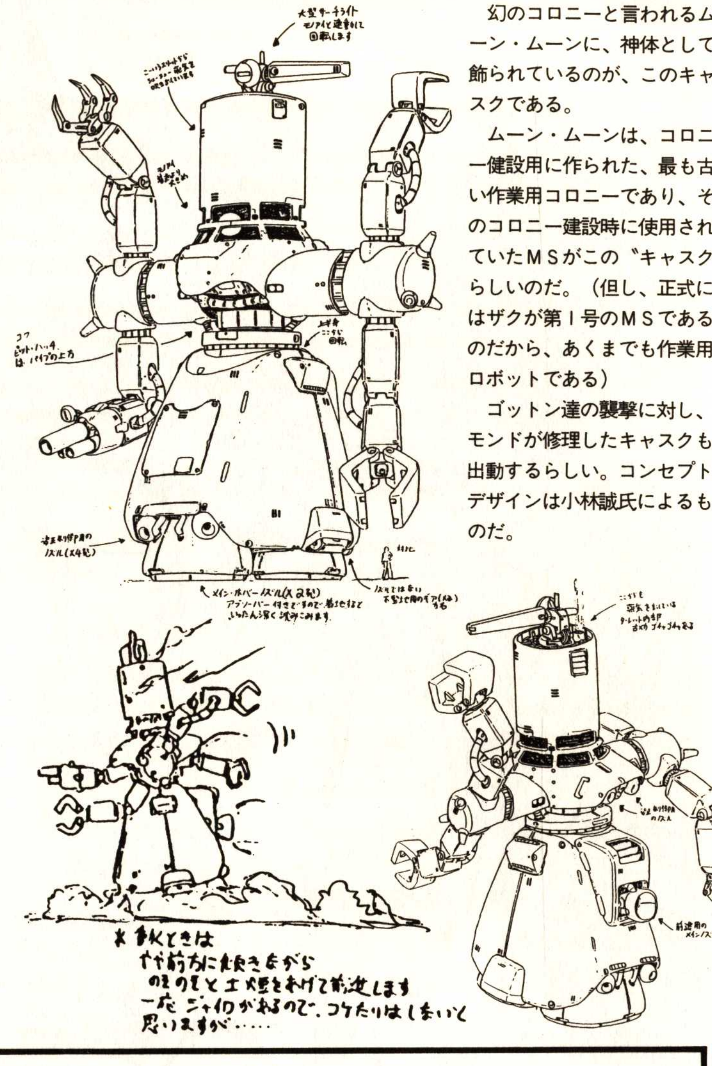
グレミーは自分をコケにしたルー・ルカを探し求めていた。一目惚れのルーに何とかもう一度会いたいと思っていたのだ。

ダブルゼータのコクピットから飛び出した女性を見た時、てっきりルーだと思って捕まえてしまったグレミーだったが、残念それはリイナだった。

何故かグレミーは「これで我慢しよう」とばかり、リイナにドレスを着せレディとして教育しようとする。リイナにとってはいい迷惑で（左）のようなポーズもしてしまう。

グレミーはリイナを逃がさず、アクシズのハマーンの元に送ってしまう。ジュドーとの再会はまだまだ遠くなりそうだ。

5 50年前のMS、キャスクとは?

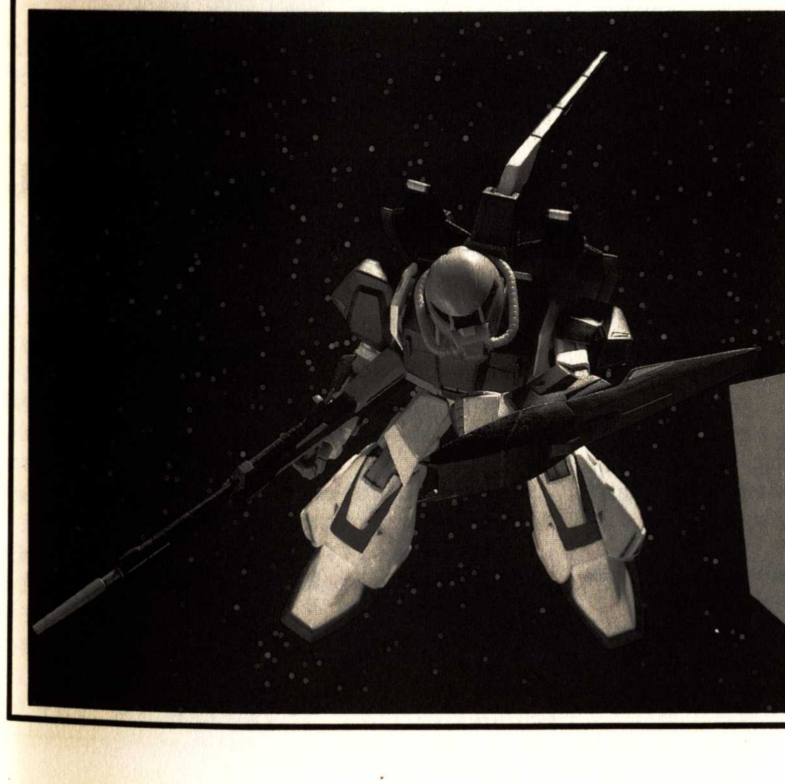


幻のコロニーと言われるムーン・ムーンに、神体として飾られているのが、このキャスクである。

ムーン・ムーンは、コロニー建設用に作られた、最も古い作業用コロニーであり、そのコロニー建設時に使用されていたＭＳがこの〝キャスク〟らしいのだ。（但し、正式にはザクが第１号のＭＳであるのだから、あくまでも作業用ロボットである）

ゴットン達の襲撃に対し、モンドが修理したキャスクも出動するらしい。コンセプトデザインは小林誠氏によるものだ。

こんな改造しちゃいけない ZZ・ならぬゼータ・ザクであります



〝ＺＺ〟で〝ダブル・ゼータ〟？ いや、〝ゼータ・ザク〟なのです。これは、第11話でアル・ジャジャとハンマ・ハンマの攻撃で頭を吹っ飛ばされたゼータガンダムの修理が間に合わず、イーノがノーマル・ザクの頭を応急処理で取り付けて出撃し、危いめに合うのです。第12話に登場します。でも、情けない格好だね。いくら簡単だからって、こんなみっともない改造、誰がやるもんか!!（写真は、1/144 Ζガンダムにハイコンのハイザックの頭を付けたものです。でも、ＭＫⅡやノーマルガンダムの頭だったら違和感はないだろうな？）

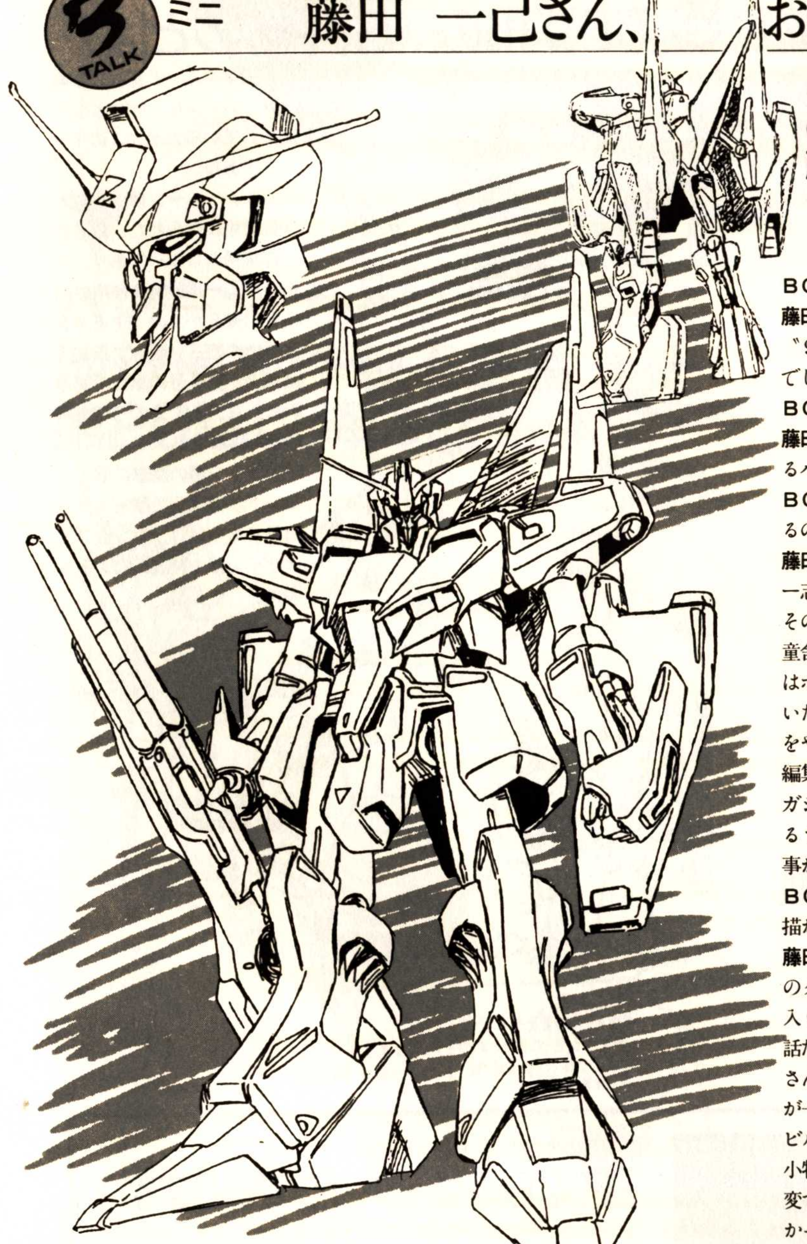


ZZ GUNDAM CLUB

Zガンダム・メカニカルデザイナー

3 TALK ミニ

藤田 一己さん、お元気ですか…



初公開!
(永野稿クリーンナップ)
藤田版ZZガンダム



BC それでは、年令を教えて下さい。
藤田 昭和39年9月9日生まれです。〝9″が3つ続くんで、おぼえやすいでしょう。
BC 出身は、どちらですか?
藤田 静岡県浜松市。BC編集部のあるバンダイ静岡工場の近くですね。
BC いつから、東京で仕事されているのですか?
藤田 2年前です。最初はアニメーター志望でしたので、中村プロに入り、その後、日本サンライズを訪ねて、伸童舎さんを紹介されました。始めの頃はボトムズの第2原画なんかをやっていたのですが、途中でメカデザイナーをやるようになったのです。伸童舎で編集作業をやっていた『デュアル・マガジン』でイラストを描いたりしているうちに「ZG」のメカデザインの仕事がまわってきたわけです。
BC「ZG」ではかなりのデザインを描かれたのでしょう……。
藤田「ZG」は大河原さんや永野さんのクリーンナップをやるということで入り、ゲストメカや戦艦ぐらいという話だったのですが、大河原さんと永野さんが途中で降りてしまったため、僕が一人でやることになったのです。モビルスーツだけでなく、ゲストメカや小物までやらなくてはならないので大変でした。最初の頃はかなり時間がかかっていたのですが、手慣れてきた頃には、他の方がMSデザインが入るようになってきてしまって……。
BC それで、「ZZ」のデザインワークには参加しなかったのですか?
藤田 まだ、ZZガンダムのデザインがまとまらない頃「勇者ライディーン」をパロッたゴッドガンダムなんて描いてたので、他の人に仕事が行ってしまった…… (笑)。それに、僕自身、一年間やって、ちょっとくたびれちゃったんです。それで、マンガが描きたくなって、ちょこちょこと。これは内諸なんですけど、ボツになった永野さんのZZのクリーンナップと、ズサのクリーンナップは僕の仕事なんです。
BC では、「ZZ」も無関係というわけではなかったのですね。ところで、藤田さんの趣味は?
藤田 バイクとラジコンです。バイクの方は、今、50γ(ガンマ)なんですけど、中免を取ったところで、次は大型にチャレンジしますよ。ラジコンの方は最近やってないんで、また始めようかと思っているんです。
BC バンダイでも本格的な電動RCカーの発売を予定しているんですよ。
藤田 そいつは、楽しみだ。その時は僕にも作らせて下さい。メカデザインよりいい仕事にしますから。(笑)

第10話

「リィナが消えた」
(5月17日)

ラビアンローズに向かったジュドーとビーチャは途中見付けたザクに夢中になり、仕事をほうり出してしまった。

兄思いのリイナは責任をとるため、ルーと共にラビアンローズに向かう。しかしそこにキャラ・スーンが艦長となったエンドラが攻撃をかけてきた。ラビアンローズをアーガマより先に占拠しようというのだ。

混戦の中、何とかジュドーも駆け付け合体するダブルゼータ。しかし合体のためコクピットごと離脱したリイナはエンドラに連れ去られてしまった。

第13話

「妹よ!」
(5月24日)

ラビアンローズで修理中のため、アーガマは動けない。リイナの身を案じるジュドーはブライトやルーを振り切り、エルのMkIIダブルゼータでエンドラに向かってしまった。

しかしその途中、アーガマ潰しの秘密兵器を持ったキャラとゴットンのMSに遭遇してしまう。しかもエンドラのグレミーはリイナを楯としてきた。だがダブルゼータでエンドラに行こうと入り込んでいたビーチャ達が、分離機構を作動させたお陰でジュドーはピンチを逃れた。ビーチャ達はそのままエンドラに行ってしまった。

第14話

「幻のコロニー」(前編)
(5月31日)

ラビアンローズに止どまっていたアーガマに謎の通信が入った。忘れ去られたコロニー〝ムーン・ムーン″からである。不安を抱きながらも、補給を求め、ムーン・ムーンに入港するアーガマ。しかしここの住人は〝光族″と名乗り機械文明を嫌う〝光教″を信じていた。人々に分解されかかるダブルゼータ。

謎の美少女ラサラからここの神官達の陰謀を聞くジュドー。

ムーンムーンに入港中にアーガマをたたかんとするゴットンたちだが、ジュドーはこれを退けたが…。

第15話

「幻のコロニー」(後編)
(6月7日)

光族の教祖サラサは、ラサラの双子の姉だった。サラサは外の戦争状況も知らず、自分達の宗教を広めるためにアーガマを利用しようとしていた。そんな姉を正すため、ラサラはジュドーに協力していたのだ。

その間にゴットンが攻撃をかけてきた。ゴットンはサラサをだましてジュドーを捕らえようとする。ラサラに助けられるジュドー。襲い掛かるガザC部隊に手を焼くジュドーだが、モンドが旧型MSキャスクを修理してエンドラ部隊を撃退、サラサも自らの非に気付いたのだった。

第16話

「撃てなかったジュドー」
(6月14日)

ラビアンローズでの修理は終わった。しかしブライトと別れがたいエマリーはブライトに自分の気持ちを打ち明けてしまう。

一方新型艦ミンドラの中の、エンドラ隊ゴットンは、グラナダからアーガマに向かっていたメッチャーやミリイを人質にアーガマに迫る。アーガマ内に侵入したゴットン達との白兵戦。しかも助けにきたエマリーも逆にエンドラ隊のユラーに捕らえられてしまう。

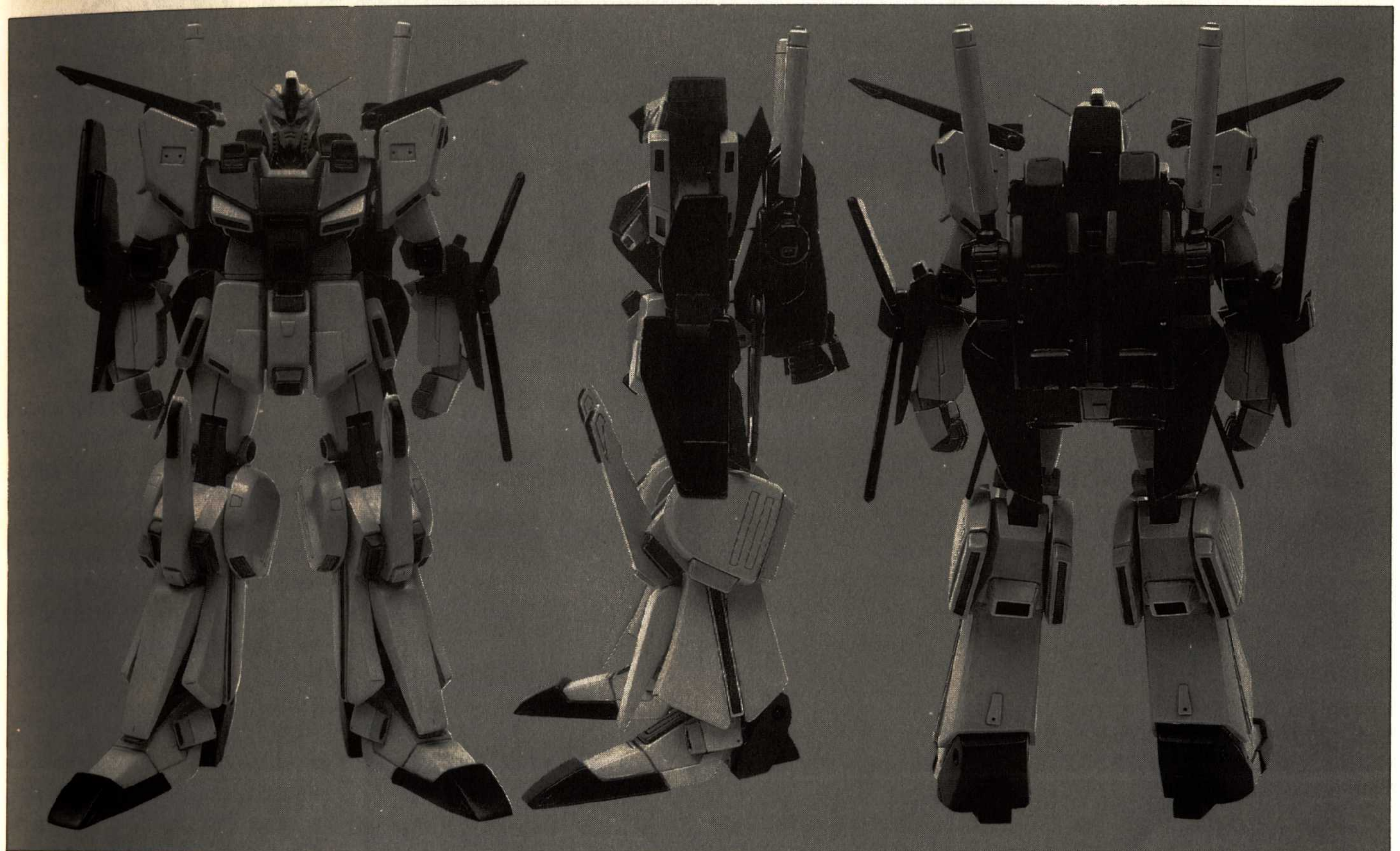
しかしミリイが吹かしたアフターバーナーがエンドラ隊を吹き飛ばす形となり、アーガマは救われるのだった。

■1/144 SCALE FULL SCRATCH MODEL

好みのプロポーションでまとめてしまったが…

ガンダムZZ

by:宮下 将彦
MASAHIKO MIYASHITA



ひさびさのプラバンによるモデリングです。しばらく、キャストの削り込みばかりだったので、多少、腕がなまってしまったなあと思っていたもののどうにか、このZZガンダムを完成するに至りました。

えっ、足が大きすぎるって? はいわかっています。すいませんね、頭が小さくて足が長く大きいというのは、私の好みのプロポーションなのですよ。一応、アニメの設定画というものは、あっても、それをどう受けとめて、どう表現するかは人それぞれ違うと思うのです。もっと、ずんぐりした体形がよいという人、ほっそりした体形がよいという人もいるはずです。まあ、それぞれの人々が自分の好みのプロポーションに少しでも近づけるように努力する事がいちばんだと思うのですが…それでは製作法に移りましょう!

まず、頭部。ここは設定を初めて見た時から決めていました。そう、Zガンダムです。ひさしから顔面にかけてのラインがそっくりです。Zガンダムの目だけを残し、ロの辺りはすべて削り込みます。(裏から見て透けるくらい) そして、新たに顎をエポキシパテで作って顔は出来上がりです。次に側面にあるインテイクですが、これはプラバン (0.3㎜) を根気にまかせて貼りつけていきます。あとは後頭部へかけてエポキシパテを盛り、削り込んで終わりです。忘れてしまいましたが例の額にある波動砲(?)はプラバンで組んで作ってあります。(少し小さめですが、これも私の好みです) アンテナは0.5㎜プラバンです。

次に胸部ですが、ひたすらプラバンを組んで行くとしかいえませんね。とにかく今回のZZは流用パーツが少ないんですよ。まあ、あまり流用パーツばかりにたよっては、いけないのでしょうが……。

次に腕です。肩あても当然プラバンです。上腕部は同スケールのガンダムMk IIのものをそのまま使いました。下腕部はZガンダムの手と先に製作した上腕部から割り出し、プラバンで作ってあります。シールドもプラバン製。なお、接合部は真鍮線を使っているので、ある程度、可動できるようにしてあります。

次に脚部。太腿はこれもガンダムMk IIのものをボリュームアップして使ってあります。膝と関節、ふくらはぎのバーニア等はプラバンの積層です。作業はここで足首に移ります。(これは私のやり方なんです) 足首をプラバンの貼り合わせで2つ作ります。そうして、膝関節と足首を真鍮パイプでつなぎ、足の長さ等のバランスをみながら膝から下を作っていきます。まず、側面の形をメモし、プラバンに移しかえて切り出します。そして幅をみながら組んでいきます。最後に足首のカバーと突起パーツを作り接着します。脚部にある多数の箱状バーニアは、ひたすらプラバンを組んで作りました。本来ならば1つ作ってシリコンで複製するのですが、製作当初からシリコンで複製はしない!と心に決めていたので、あえて面倒な方法をとりました。しかし、疲れた。忘れていましたが腰部はすべてプラバンで作ってあり、前面のプレートは真鍮線により可動、ポーズのとれる範囲を広げてあります。

さて、バックパックです。最初にミサイルポッドを作り、それにあわせてプラバンを組んだだけです。両側面にあるハイパービームサーベルの基部は複雑な形状をしていますが、同スケールのズゴックのバーニアタンクを輪切りにしたものを芯にプラバンを貼りつけていきました。また、ハイパービームサーベルは、5㎜と3㎜のアクリルパイプの組み合わせで出来ています。バーニアは同スケールのタコザクから持ってきています。ビームライフルもグリップを除いては、プラバンとアクリルパイプで作ってあります。製作としては以上ですが、初めから変形を考えないプロポーションの為、一部ディフォルメしてあります。いやあ、しかし図面をひかなかったので大変でした。上から順に作っていかないとバランスが崩れますからね。次の時からは3面図ぐらい書いてみるかな……。

最後に塗装ですが、これといって特別な色は使ってありません。赤に多少紫を入れて色に深みをもたせたぐらいで、あとは写真を見てもらえばわかると思います。すぐにZZガンダムもキット化されるそうですが、(無変形の、1/144は6月頃とか)今回の作品と比較もかねて作り込んでみたいと思っています。

■1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL アクシズ試作MS AMX-103 ハンマ・ハンマ

by：千草　巽
TATSUMI CHIGUS

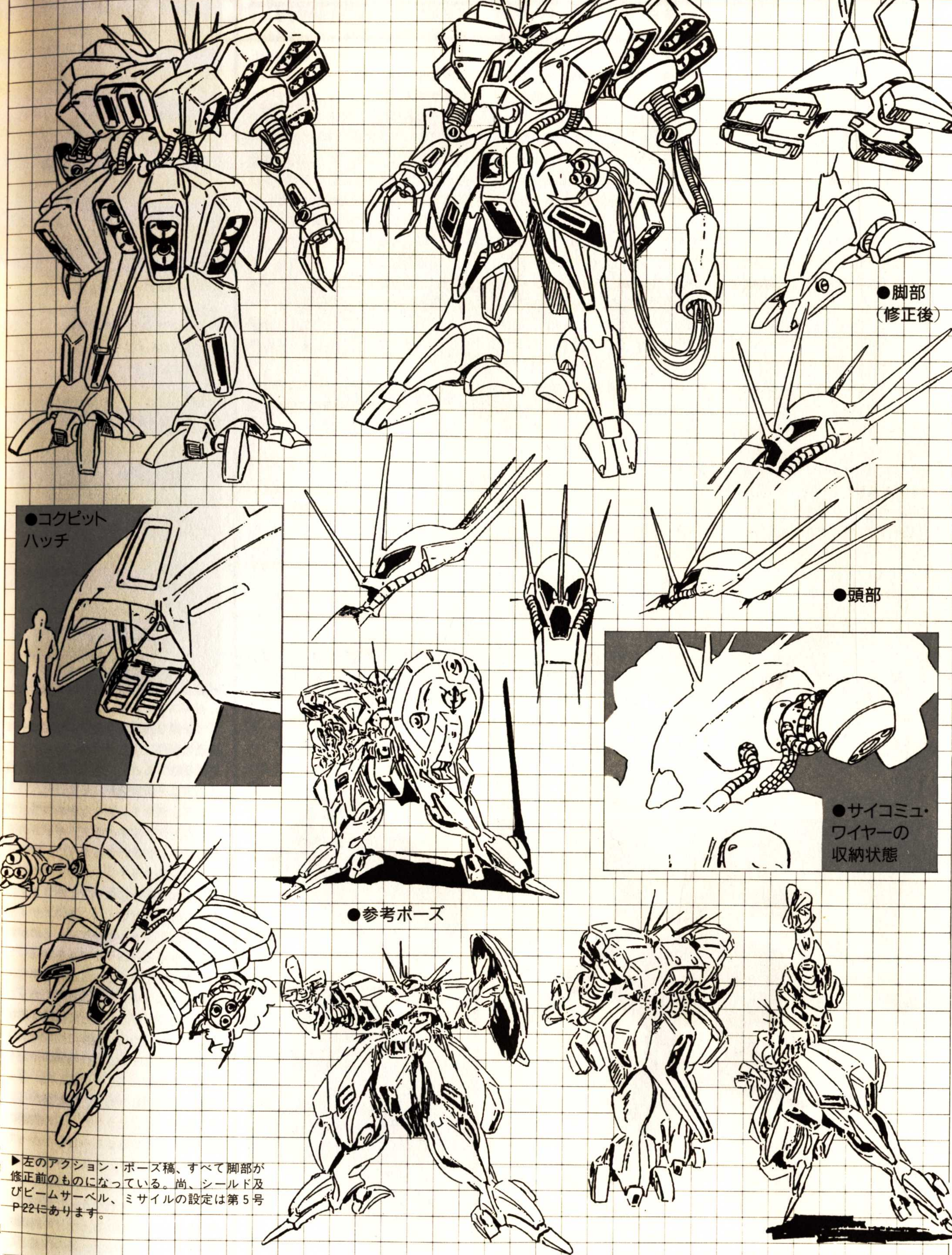


ハンマ・ハンマ。このＭＳのデザイ
ンを見たのは、まだコンセプトデザ
ンの段階でした。１月末から全国各
で開催されたバンダイ・グループ・
ェアに間に合わさなければならない
いう事で、「さあ、どれを作りますか？
と言われたので、このハンマ・ハン
は真っ先に除外しました。だって、
れ形になりませんもの…。名称も〝
ジャ〟となっていて、その時は草刈
に割りあてられて、ああ良かったと
ったのですが、決定稿となって自分
作る羽目になるとは、うぎゃあっ。
パラス・アテネの時もそうでした
立体化困難なデザインの方がやりが
があるというものです。ＺＧに登場
たＭＳは、たいへん線が多くて、こ
を動かすアニメーターはたいへんだ
あと思っていたら、ＺＺのＭＳもか
り複雑な線で構成されたデザインに
っていますね。でも、第３話に出た
ルスＪなんか、よく動いていて日本
ンライズ・スタッフの実力には感心し
ています。

さて、このハンマ・ハンマ。マシ
マーのＭＳだそうですが、女性をイ
ージにしたデザインのように思えま
ＺＧのＭＳでもパラス・アテネが女性
をイメージにしているのでは……。第
５号に永野護氏によるハンマ・ハン
のコンセプトデザインが載っていまし
たが、これはハマーン・カーンをイ
ージにして描いたもの（特に髪形）だ
そうです。

決定稿のハンマ・ハンマはフォルム
としては安定したデザインです。最近
のロボットデザインは、どうも〝顔〟
のインパクトが弱いように思えます。
世代的な差かも知れませんが、どうも
〝顔〟にキャラクター性が見えないデ
ザインはあまり好きになれません。無
機質なメカニックにキャラクター性を
要求するのもおかしなものですが、や
はり感情移入して見るためには〝顔〟
のキャラクター性は欠かせない気がし
ます。それは何も人間の顔をしていて欲
しいという事では無いのです。キャラ
クター性という有機的なものをいかに
無機質なメカニックとしてデザインす
るかという部分が見てみたいのです…
まあ、作業はかなり困難なものだっ
たのですが、私が好みのＭＳでしたの
で、完成した時は感動でした。「ＺＺ」
ではキュベレイが再登場するとかで、
このＷハンマとコンビを組んだら、似
合いそうですね。

■W・ハンマ設定



▶左のアクション・ポーズ稿、すべて脚部が修正前のものになっている。尚、シールド及びビームサーベル、ミサイルの設定は第５号P22にあります。

■ハンマ・ハンマの製作について

それでは、製作の解説に入りましょう。今回はスチレンボードの使用と腕のワイヤーに何か新しい素材を使う事をテーマにするようにと依頼されました。最近、私の作品はどうもワンパターン化してしまい、どうにかしなくてはと思っていたので、よいチャンスでした。

腕のワイヤーは針金にハンダ線をぐるぐる巻きにして作るとか、モビルスプリングの中に針金を入れるとか、過去、何度か試みられた事はあります。しかし、今回は新しい素材という事だったので、これらは使えません。針金状のものが駄目なら、ぐにゃぐにゃと曲がるものは、ゴム位しかありません。ゴムには、ラテックスとシリコンがありますが、加工が難かしそうです。フォーラムラバーという手もありますがこれも加工が難しそうだし、あまり一般的ではありません。(三液混合で熱処理が必要といった…）私は、いつもバキュームフォームマシーンを使いますが、それでも特殊な機械だと思われる人が多いようなので、なるべく一般的な素材を使ってみようと思っていました。

ゴム……ゴム……消しゴム！そうだ、ネンド消しゴムを使ってみよう!!　これならば、どこにでも売っています。あのネンドみたいで形を作って熱湯に５分間つけて出来上りというあれです。色は赤、青、黄があります。混ぜればもっと色数は増えます。ただ、みんなパステルカラーなので、限定した色にしか使えません。でも、ハンマ・ハンマのワイヤーは黄色なので、どうにかなりそうです。

アクリルの定規を使って、ネンド消しゴムを細く細くのばします。ある程度、細くなったら、一度、二つに切り開いてアルミ線を入れます。そして、もう一度、アクリル定規を使って細くのばします。ちょうど、良い細さになったら、カッターの刃を使ってモールドを入れていきます。モールドが入ったら、５分間、熱湯につけて出来上りです。ちょっと、強度的な不安がありますが、割と面白い効果があると思います。ネンド消しゴムには黒もあるようなので、エルガイム等、ＨＭの腹部ラバー部品等にも使えると思います。

さて、もうひとつのスチレンボードですが、これは肩の部分に使ってみました。いつもは図面をひいてから製作に入るのですが、こんな肩、ややこしくて図面なんかひけません。肩と腰アーマーのみ、図面をひかずに現物あわせで作りました。

スチレンボードを肩の形に切り出して、そこにポリパテを盛っていき作りました。スチレンボードはラッカーパテで目止めをするとプラバンのようにツルツルになりますが、やわらかいので、先のとがった部分には使えません。結果的に肩はポリパテのかたまりになってしまいました。切り出しには、スチレンカッターを使いますが、うまく真っすぐに切り出せませんでした。スチレンボードの使い方に関しては、まだまだ研究の余地がありそうです。発泡材の加工というのは過去にもやった事があるのですが、この時も期待通りの効果が上らなかった事を記憶しています。どうも、私は発泡材とは相性が悪いようです。

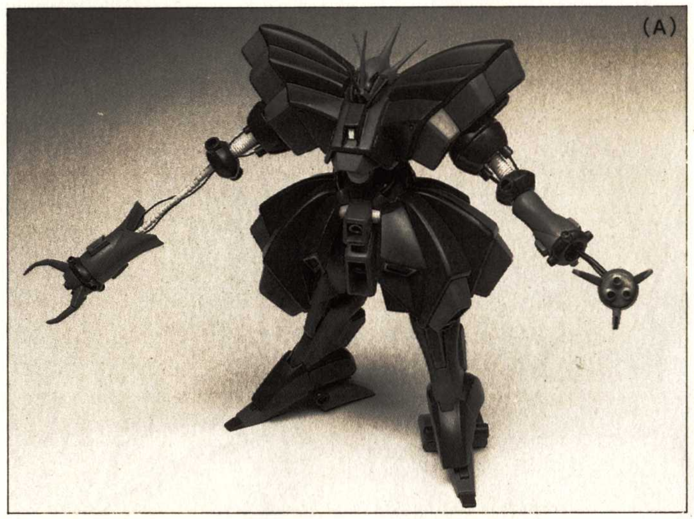
さて、他の部分はいつもの通りの作り方です。設定画から対比計算を用いて図面をひきます。この図面からカーボン紙を使ってプラバンゲージを作って、そのゲージからバルサを削り出して原型を作り、バキュームでプラバンに置きかえ、ポリパテやエポパテでディテールをつけていくという方法です。

例によって、前面と後面のボリュームが違うので、前面のボリュームを参考にして作ります。最近のデザインは三次曲線が多いので図面段階でボリュームの把握をするのが面倒です。一度、バルサ原型を削り出してから設定画と比べて確認します。イメージが違っていれば図面をひきなおして、もう一度やり直しです。これを怠ると、とても恥しいものが出来てしまいます。今回も、すね部分で一度、やり直しをしています。

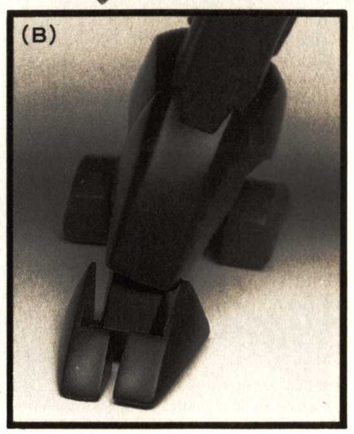
頭のツノ、指先等、とがった部分はポリパテの削り出しで作りますが、当然、折れやすい部分になるので、真鍮線を芯にして補強してあります。

真鍮線に瞬間接着剤をつけてポリパテを盛りつけ、削り出していきます。そんなこんなで完成したのですが、肩の形状に無理が出てしまいました。もう、ちょっと幅を広げればどうにかなるかも知れません。とにかく、キットの方がどんなパーツ割りになるか、いまから楽しみなＭＳです。

それから、このハンマ・ハンマ。一度、発表された設定（本誌、第５号のＰ12とＰ22)は、その後、足の部分が修正となりました。そのために完成した後、修正を加えてここに発表したハンマ・ハンマとなったのであります、ハイ！


(A)


(C)


(B)

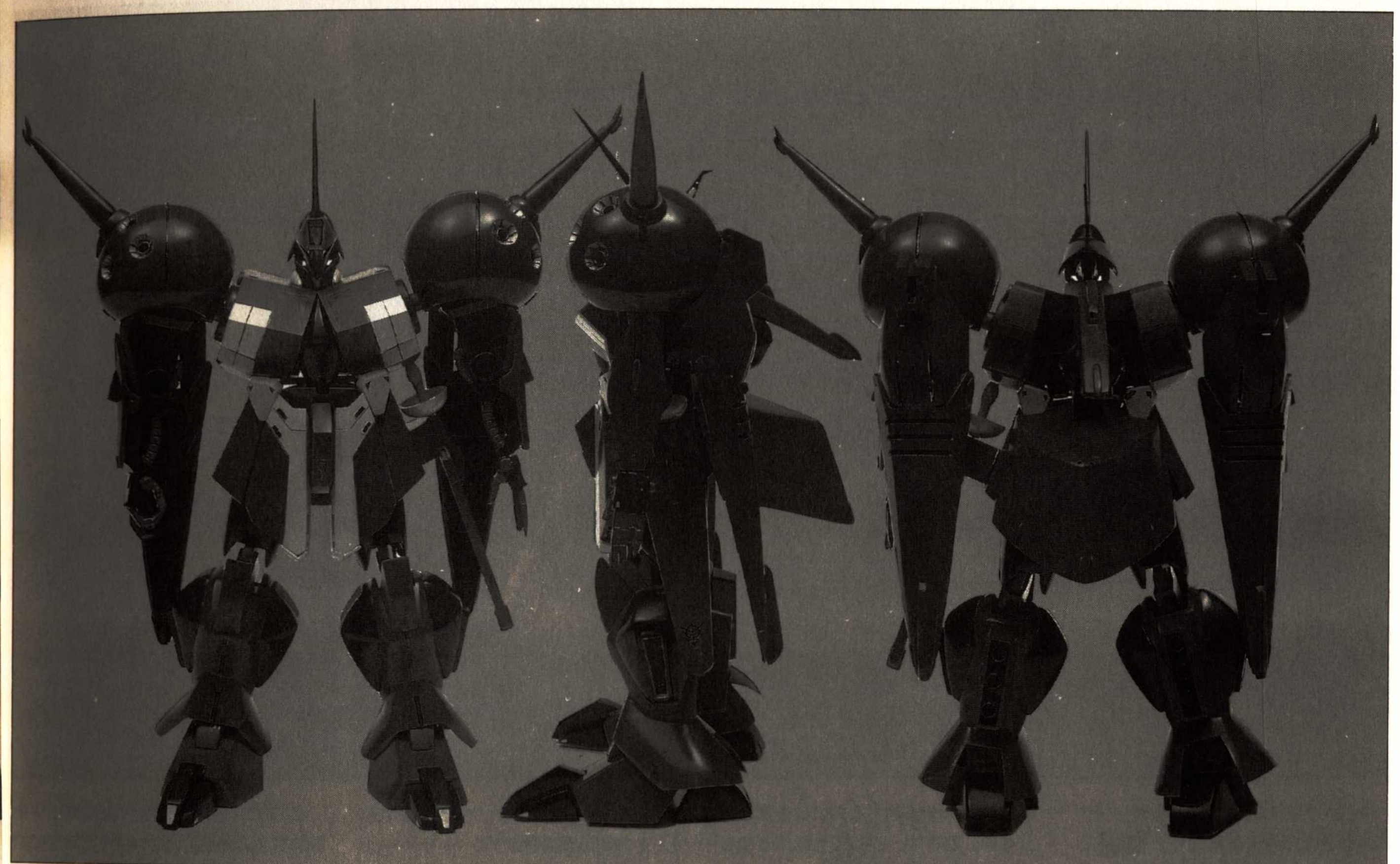
ネンド消しゴムで作製したサイコミュハンドを伸ばした状態（Ⓐ）この写真は、脚部修正前（前号の予定に載ったもの）で、写真Ⓑのように改修した。

〈ネンド消しゴム〉写真Ⓒ

粘土をこねて、思いどおりの形を作り、沸とうした湯の中に５分程つけておくと、消しゴムになる。消しゴムとしてはあまり有効ではないが、ゴム状のパーツを作る時は便利なものである。色は赤、青、黄等がありパステルカラーである。文房具店なら取扱っている。価格は、100円と安価だ。

■1/100 SCAE FULL SCRATCH MODEL
アクシズ試作MS AMX-104 アル・ジャジャ

by：草刈　健一
KENICHI KUSAKARI





▲ギャンに似た頭部だが、ギャプランや
メッサーラにも近いイメージだ。



▼背部中央のメイン(？)バーニアは、球
状にしてある。

ガルスＪに続き、ＺＺ・ＭＳのス
ラッチ第２作であります。今回は千
巽氏の製作によるＷ・ハンマといっし
ょに撮影するという事でしたので、
比はアニメ設定通りにしました。

さて、デザイン画をながめつつ、
ランニングをすすめます。ギャンの
展型であると言われるように、頭の
メージ、胸のライン、スカートのボ
ュームなど確かにギャンであります。
大きな相違点といえば、あのミサイ
を仕込んだシールドがなく、そのか
りに大きくビームライフルを装備し
いる事ではないでしょうか。しかし、
このビームライフル、ごっつくカッ
はいいのですが、やたらに複雑な形
をしているために、製作に約12時間
ど費やしてしまい、製作時間の予定
大幅にくるわせてしまいました。考
た末に、いつもの通り、胸と頭から
作を開始しました。ただ、この胸部
面取りには、まるまる一日もかかって
しまい、思い通りに表現できなかっ
のも理由のひとつですが、今ひとつ
メージをつかみきれなかったせいで
あります。ここで、しっかりと胸部
形をだしてやらないと、後の作業と
る胴体、スカート、手、足等のボリュームや形状に支障がでる事になる訳ですから、止むを得ないでしょう。胸を含めて、ボディは９割をプラ板の貼り合わせで製作し、胸中央のコクピットハッチのみをポリパテで製作しています。胸から肩後方に一段、突き出したエンジン・ブロックは１㎜プラバンの貼り合わせによる箱です。最後まで気になっていた胸の面取りは完成後に気が付いたのですが、胸中央の横ラインが中央に向かって前に出るようにしてやればよかったようです。私の作例は上から見るとこのラインが直線に近いのです。はっきり言って、これは、私のミスです。今回は肩ブロックに１／100ハイザックのものを使用しました。ついでと言ってはなんですが、肩ブロックの付け位置となる内部ポリキャップも同キットのものを流用しました。このキットの場合は、ポリキャップをボックス状のパーツが囲むような構造になっているため、きわめて移植が容易に行なえるのです。腰の前後に位置する黄色いコア・ボックスのようなものは、１㎜プラバンを３枚の貼り合わせで、前後の２枚をつなぐように１㎜プラバンを腹部側面に固定してやります。スカートもすべてプラバンの貼り合わせで、塗装終了後に本体へ接着しています。ただ、スカート前部の中央、股関節パーツとのツラ合わせが、デザイン画からは、はっきりと読みとれず、私がやりやすいようにやりました。

股関節もプラバンの貼り合わせで、足を固定する棒は、足に肩ブロック同様キットのポリキャップを流用したので、キットのパーツからカットしたものを使用しています。

頭は、まず、モノアイシールド上部のつばのような部分を作り、続いて顎から後方へと進め、最後にツノといった具合で、モノアイシールドは別に作り、各塗装終了後にまとめたものです。

腕は、まず肩の球状アーマーをバルサ材を削り、それを原型にバキュームフォームで起こしたパーツを使用しています。ミサイルの発射口は一度穴をあけ、そこにポリパテを原型にヒートプレスした、ちょうどプリンの容器のようなものを固定してやります。もちろん、内側にえぐれた形になるようにです。次にその底に３㎜程の穴を開け、そこにカットした直径３㎜のプラパイプを固定してやっています。この腕から手首まですべてプラバンの貼り合わせで、ひじから手首にかけてのラインは先細りになるように心がけました。ひじの周辺に多く配置されている動力パイプは肩ブロックと同じ、ハイザックのキットのものを流用しています。拳もプラバンとプラ角棒の貼り合わせで、両サイドの円盤状マウントは１／144スケールのＭＳ-06Ｒのバーニアをつめて使用しました。肩アーマー後方のシールド兼バーニアスラスターは、まず、肩アーマーとの接続されるボックスパーツを１㎜プラバンの貼り合わせで作ります。ここに、モールドされるバーニアマウントは、肩アーマーのミサイル発射口と同じ方法で作ってあります。次に、その下に位置する二本のスリットの入ったパールは、バルサを原型にバキューム起しで製作しています。バーニアスラスターは１㎜プラバンを貼り合わせ、その裏から0.3㎜プラバンを四段に順々に貼り合わせていき、段差を表現してみました。

足は、太腿部、すねなどをバルサを原型にバキューム起しのパーツで製作しています。ふくらはぎのバーニアブロックはプラバンで囲いを作り、その中にヒートプレスして作ったバーニアを取り付けています。太腿の股関節との接続点ともなるポリキャップの可動部は、同じく１／100ハイザックの物でポリキャップを囲む球状パーツごと移しています。足首も同様の作業を行なっています。これらの作業は時間の節約にもなりますし、強度の点からみても、この方がすぐれているのでおすすめです。

最後に塗装ですが、全体をサファリオレンジ、サファリオレンジ１＋マルーン、イエロー、黒鉄色、ネービーブルーで塗り分けました。今回はこの塗装の際にいろいろとドジを踏みまして、見苦しい作例となってしまいました……。

尚、肩アーマーが180度回転してバーニアをスターをシールドとして使用する設定があるのですが、これは物理的に無理なので、私はバーニアスラスター本体がスライド移動できることにして、作例の肩アーマーに三箇所に設置できるように、真鍮線でマウントをこしらえてやりました。

■ハンマ・ハンマの製作について

それでは、製作の解説に入りましょう。今回はスチレンボードの使用と腕のワイヤーに何か新しい素材を使う事をテーマにするようにと依頼されました。最近、私の作品はどうもワンパターン化してしまい、どうにかしなくてはと思っていたので、よいチャンスでした。

腕のワイヤーは針金にハンダ線をぐるぐる巻きにして作るとか、モビルスプリングの中に針金を入れるとか、過去、何度か試みられた事はあります。しかし、今回は新しい素材という事だったので、これらは使えません。針金状のものが駄目なら、ぐにゃぐにゃと曲がるものは、ゴム位しかありません。ゴムには、ラテックスとシリコンがありますが、加工が難かしそうです。フォーラムラバーという手もありますがこれも加工が難しそうだし、あまり一般的ではありません。(三液混合で熱処理が必要といった…) 私は、いつもバキュームフォームマシーンを使いますが、それでも特殊な機械だと思われる人が多いようなので、なるべく一般的な素材を使ってみようと思っていました。

ゴム……ゴム……消しゴム！そうだ、ネンド消しゴムを使ってみよう!! これならば、どこにでも売っています。あのネンドみたいで形を作って熱湯に5分間つけて出来上りというあれです。色は赤、青、黄があります。混ぜればもっと色数は増えます。ただ、みんなパステルカラーなので、限定した色にしか使えません。でも、ハンマ・ハンマのワイヤーは黄色なので、どうにかなりそうです。

アクリルの定規を使って、ネンド消しゴムを細く細くのばします。ある程度、細くなったら、一度、二つに切り開いてアルミ線を入れます。そして、もう一度、アクリル定規を使って細くのばします。ちょうど、良い細さになったら、カッターの刃を使ってモールドを入れていきます。モールドが入ったら、5分間、熱湯につけて出来上りです。ちょっと、強度的な不安がありますが、割と面白い効果があると思います。ネンド消しゴムには黒もあるようなので、エルガイム等、HMの腹部ラバー部品等にも使えると思います。

さて、もうひとつのスチレンボードですが、これは肩の部分に使ってみました。いつもは図面をひいてから製作に入るのですが、こんな肩、ややこしくて図面なんかひけません。肩と腰アーマーのみ、図面をひかずに現物あわせで作りました。

スチレンボードを肩の形に切り出して、そこにポリパテを盛っていき作りました。スチレンボードはラッカーパテで目止めをするとプラバンのようにツルツルになりますが、やわらかいので、先のとがった部分には使えません。結果的に肩はポリパテのかたまりになってしまいました。切り出しには、スチレンカッターを使いますが、うまく真っすぐに切り出せませんでした。スチレンボードの使い方に関しては、まだまだ研究の余地がありそうです。発泡材の加工というのは過去にもやった事があるのですが、この時も期待通りの効果が上らなかった事を記憶しています。どうも、私は発泡材とは相性が悪いようです。

さて、他の部分はいつもの通りの作り方です。設定画から対比計算を用いて図面をひきます。この図面からカーボン紙を使ってプラバンゲージを作って、そのゲージからバルサを削り出して原型を作り、バキュームでプラバンに置きかえ、ポリパテやエポパテでディテールをつけていくという方法です。

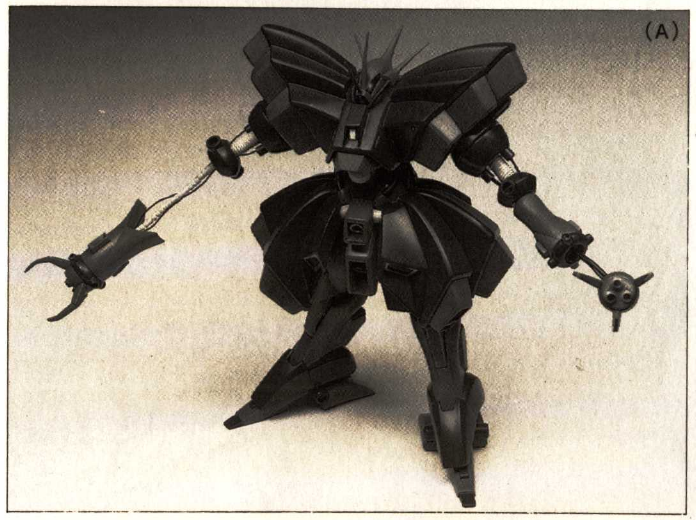
例によって、前面と後面のボリュームが違うので、前面のボリュームを参考にして作ります。最近のデザインは三次曲線が多いので図面段階でボリュームの把握をするのが面倒です。一度、バルサ原型を削り出してから設定画と比べて確認します。イメージが違っていれば図面をひきなおして、もう一度やり直しです。これを怠ると、とても恥しいものが出来てしまいます。今回も、すね部分で一度、やり直しをしています。

頭のツノ、指先等、とがった部分はポリパテの削り出しで作りますが、当然、折れやすい部分になるので、真鍮線を芯にして補強してあります。

真鍮線に瞬間接着剤をつけてポリパテを盛りつけ、削り出していきます。そんなこんなで完成したのですが、肩の形状に無理が出てしまいました。もう、ちょっと幅を広げればどうにかなるかも知れません。とにかく、キットの方がどんなパーツ割りになるか、いまから楽しみなMSです。

それから、このハンマ・ハンマ。一度、発表された設定（本誌、第5号のP12とP22)は、その後、足の部分が修正となりました。そのために完成した後、修正を加えてここに発表したハンマ・ハンマとなったのであります、ハイ！

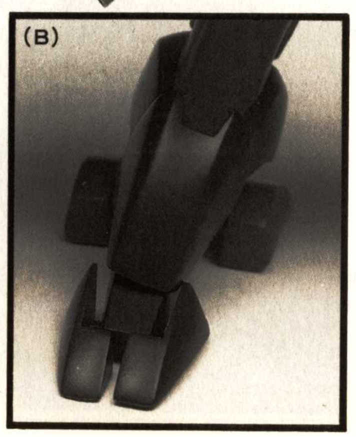
(A)





(C)

(B)



ネンド消しゴムで作製したサイコミュハンドを伸ばした状態（Ⓐ）この写真は、脚部修正前（前号の予定に載ったもの）で、写真Ⓑのように改修した。

〈ネンド消しゴム〉写真Ⓒ

粘土をこねて、思いどおりの形を作り、沸とうした湯の中に5分程つけておくと、消しゴムになる。消しゴムとしてはあまり有効ではないが、ゴム状のパーツを作る時は便利なものである。色は赤、青、黄等がありパステルカラーである。文房具店なら取扱っている。価格は、100円と安価だ。

■1/100 SCAE FULL SCRATCH MODEL

アクシズ試作MS AMX-104 アル・ジャジャ

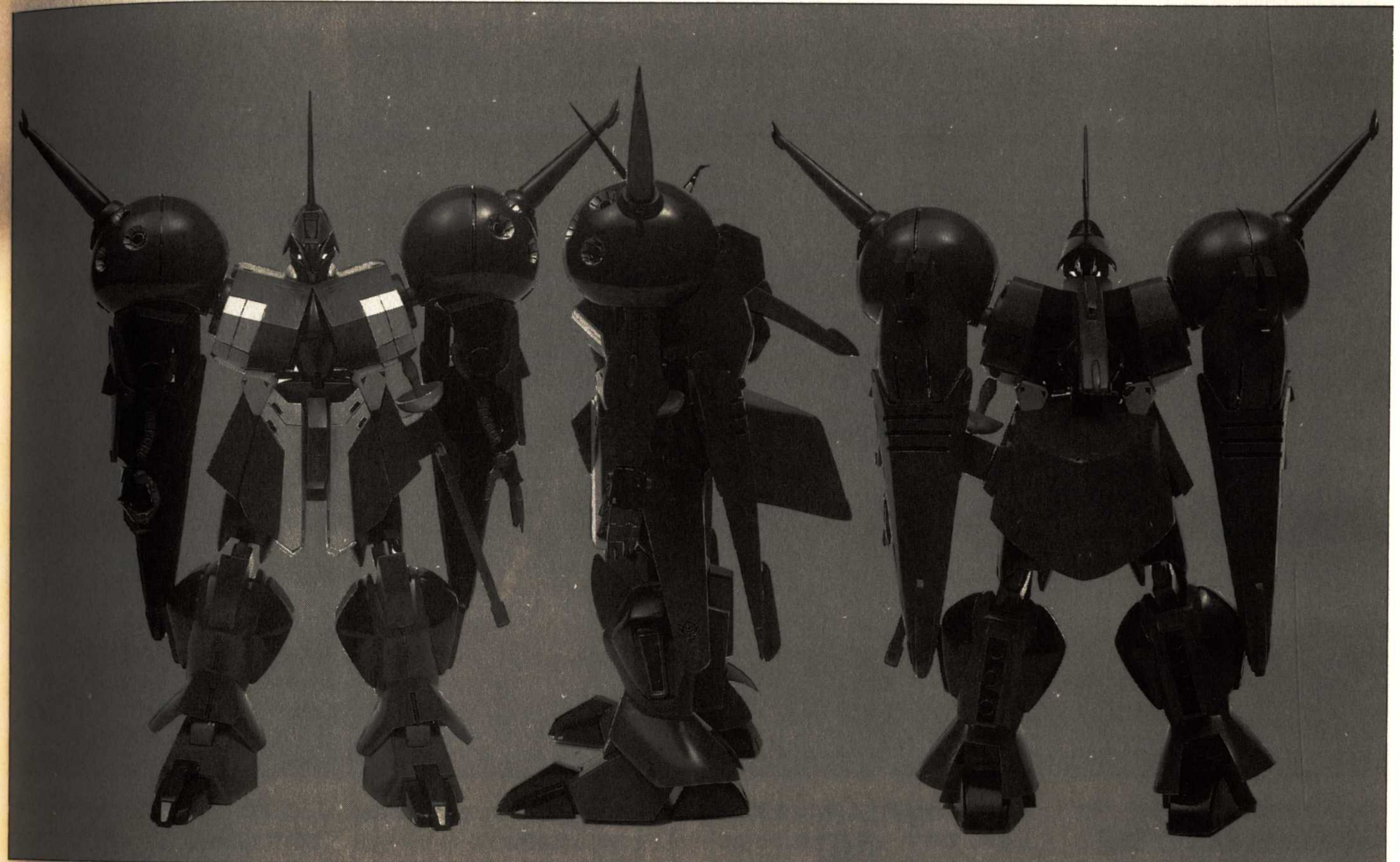
by：草刈　健一
KENICHI KUSAKARI



▲ギャンに似た頭部だが、ギャプランやメッサーラにも近いイメージだ。

▼背部中央のメイン(？)バーニアは、球状にしてある。





ガルスJに続き、ZZ・MSのスクラッチ第2作であります。今回は千草巽氏の製作によるW・ハンマといっしょに撮影するという事でしたので、対比はアニメ設定通りにしました。

さて、デザイン画をながめつつ、プランニングをすすめます。ギャンの発展型であると言われるように、頭のイメージ、胸のライン、スカートのボリュームなど確かにギャンであります。大きな相違点といえば、あのミサイルを仕込んだシールドがなく、そのかわりに大きくビームライフルを装備している事ではないでしょうか。しかし、このビームライフル、ごっつくカッコはいいのですが、やたらに複雑な形状をしているために、製作に約12時間ほど費やしてしまい、製作時間の予定を大幅にくるわせてしまいました。考えた末に、いつもの通り、胸と頭から製作を開始しました。ただ、この胸部の面取りには、まるまる一日もかかってしまい、思い通りに表現できなかったのも理由のひとつですが、今ひとつイメージをつかみきれなかったせいでもあります。ここで、しっかりと胸部の形をだしてやらないと、後の作業となる胴体、スカート、手、足等のボリュームや形状に支障がでる事になる訳ですから、止むを得ないでしょう。胸を含めて、ボディは9割をプラ板の貼り合わせで製作し、胸中央のコクピットハッチのみをポリパテで製作しています。胸から肩後方に一段、突き出したエンジン・ブロックは1㎜プラバンの貼り合わせによる箱です。最後まで気になっていた胸の面取りは完成後に気が付いたのですが、胸中央の横ラインが中央に向かって前に出るようにしてやればよかったようです。私の作例は上から見るとこのラインが直線に近いのです。はっきり言って、これは、私のミスです。今回は肩ブロックに1／100ハイザックのものを使用しました。ついでと言ってはなんですが、肩ブロックの付け位置となる内部ポリキャップも同キットのものを流用しました。このキットの場合は、ポリキャップをボックス状のパーツが囲むような構造になっているため、きわめて移植が容易に行なえるのです。腰の前後に位置する黄色いコア・ボックスのようなものは、1㎜プラバンを3枚の貼り合わせで、前後の2枚をつなぐように1㎜プラバンを腹部側面に固定してやります。スカートもすべてプラバンの貼り合わせで、塗装終了後に本体へ接着しています。ただ、スカート前部の中央、股関節パーツとのツラ合わせが、デザイン画からは、はっきりと読みとれず、私がやりやすいようにやりました。

股関節もプラバンの貼り合わせで、足を固定する棒は、足に肩ブロック同様キットのポリキャップを流用したので、キットのパーツからカットしたものを使用しています。

頭は、まず、モノアイシールド上部のつばのような部分を作り、続いて顎から後方へと進め、最後にツノといった具合で、モノアイシールドは別に作り、各塗装終了後にまとめたものです。

腕は、まず肩の球状アーマーをバルサ材を削り、それを原型にバキュームフォームで起こしたパーツを使用しています。ミサイルの発射口は一度穴をあけ、そこにポリパテを原型にヒートプレスした、ちょうどプリンの容器のようなものを固定してやります。もちろん、内側にえぐれた形になるようにです。次にその底に3㎜程の穴を開け、そこにカットした直径3㎜のプラパイプを固定してやっています。この腕から手首まですべてプラバンの貼り合わせで、ひじから手首にかけてのラインは先細りになるように心がけました。ひじの周辺に多く配置されている動力パイプは肩ブロックと同じ、ハイザックのキットのものを流用しています。拳もプラバンとプラ角棒の貼り合わせで、両サイドの円盤状マウントは1／144スケールのMS-06Rのバーニアをつめて使用しました。肩アーマー後方のシールド兼バーニアスラスターは、まず、肩アーマーとの接続されるボックスパーツを1㎜プラバンの貼り合わせで作ります。ここに、モールドされるバーニアマウントは、肩アーマーのミサイル発射口と同じ方法で作ってあります。次に、その下に位置する二本のスリットの入ったパールは、バルサを原型にバキューム起しで製作しています。バーニアスラスターは1㎜プラバンを貼り合わせ、その裏から0.3㎜プラバンを四段に順々に貼り合わせていき、段差を表現してみました。

足は、太腿部、すねなどをバルサを原型にバキューム起しのパーツで製作しています。ふくらはぎのバーニアブロックはプラバンで囲いを作り、その中にヒートプレスして作ったバーニアを取り付けています。太腿の股関節との接続点ともなるポリキャップの可動部は、同じく1／100ハイザックの物でポリキャップを囲む球状パーツごと移しています。足首も同様の作業を行なっています。これらの作業は時間の節約にもなりますし、強度の点からみても、この方がすぐれているのでおすすめです。

最後に塗装ですが、全体をサファリオレンジ、サファリオレンジ1＋マルーン、イエロー、黒鉄色、ネービーブルーで塗り分けました。今回はこの塗装の際にいろいろとドジを踏みまして、見苦しい作例となってしまいました……。

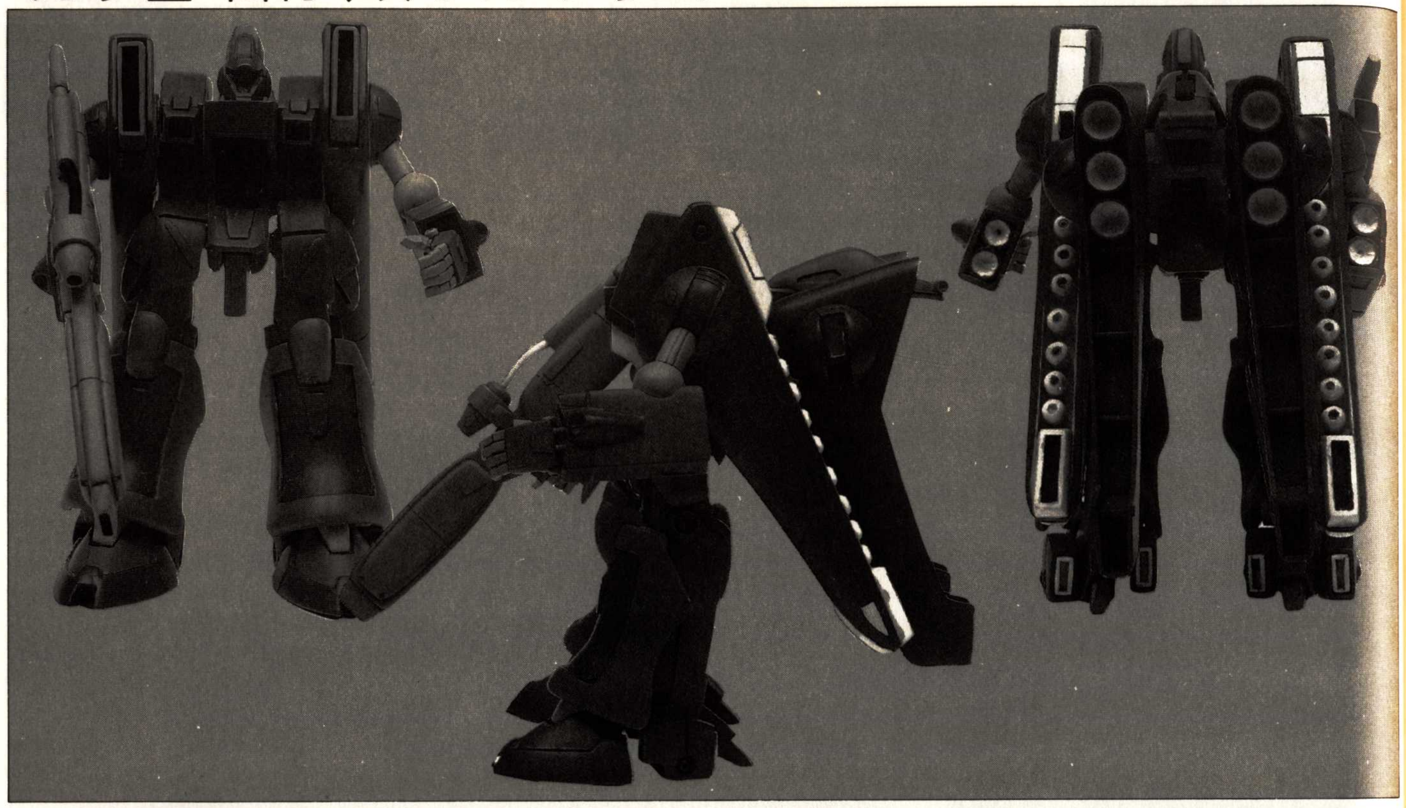
尚、肩アーマーが180度回転してバーニアをスターをシールドとして使用する設定があるのですが、これは物理的に無理なので、私はバーニアスラスター本体がスライド移動できることにして、作例の肩アーマーに三箇所に設置できるように、真鍮線でマウントをこしらえてやりました。

■1/144 SCALE FULL SCRATCH MODEL

アクシズ量産MS AMX-008 ガ・ゾウム

"ガザE"名称、改め"ガ・ゾウム"

by：井上　正人
MASATO INOUE



今回、ＺＺの新ＭＳであるガ・ゾウムを作らせて頂く事になりました。このガ・ゾウム、最初はガサＣ、ガサＤに続くガサＥという名前でデザインが進められていたそうですが、途中で名前が変更されたそうです。（そういえばあまりガザっぽくないものね）ところが、私がもらった設定資料にはガサＥと書いてあり、それを見ながら製作したせいか、今でもガ・ゾウムと言わずに、ガサＥと呼んでしまうのです。まあ、名前がどうであれ、製作の方へ話を進めることにしましょう。

最初に設定資料を基に1／144スケールで正面図と側面図を描き、それに合わせながら、各パーツを作製していきます。先ず、頭部、胴体部、大腿部、足、踵はファンド原型をキャスト抜きして使用する事に決定し、その原型を作ると同時にＭＡ形態時のヘッドカバー、腰のサイドアーマー、むこう脛アーマーのバキュームフォーム原型も作ります。ここでは胴体部（腰部も含む）を優先的に作り、それとのバランスをみながら、足、太腿部、頭部を作りますが、結果的には腰部の前方への張り出しが少なくなってしまって、今回の反省点となりました。また、足と大腿部は左右共通パーツとしました。原型ができたらシリコン取りする訳ですが私はシリコンゴムを倹約するのには自信があります。日本中、探しても私ほど少ないシリコンで両面取りするモデラーはそんなに存在しないと思います。これは、シリコンゴムとは異常なまでに高価な造形材料であるという意識からであって、たとえタダでもらったシリコンであっても、型取り枠の中いっぱいに波々とシリコンを流し込むなんてことは到抵できません。しかし、あまり節約しすぎて複製パーツがゆがんでしまったりして、もっとシリコンを使えばよかったという後悔が自分を襲ったりします。本来、プラモ作りは楽しいもののはずなのですけど、私の場合、作業中なんて不愉快なことばかりの連続で、シンナーの匂いは身体にしみこむし、火傷はするし、指から血が流れるし、目に瞬間接着剤がとびこんできたかと思うと、床に落した小さなパーツはなかなか見つからないし、あきらめて、もう一つ作り始めると出来た頃に袖口にくっついているのが見つかったり、嫌な事だらけです。でも、完成した時の姿を頭に想い浮べると、いやな事は消え、作業は再開されるのでした。

さて、こうやって抜いたキャストパーツと図面を基本としてミサイルポッドとムービングスラスターの形を1㎜プラバンから1個につき2枚づつ切り出し、その間に7㎜程度のスペーサーをはさんで接着します。ミサイルポッドには9個のミサイルと前のインテーク？が、入るスペースを考慮に入れながら貼り合わせなければなりません。また、ミサイルの反対側の面は曲面になっていますので、プラペーパーで一度、ふたをした後、裏打ちとしてプラキャストを流し、硬化してから角を削って丸くします。ムービングスラスターも同様にして曲面を再現します。書き忘れていましたが、この二つの部品は立体に起こした時、肩幅が広くなりすぎるようでしたので、少し薄目に作ってあります。

ミサイルポッドの形が整ったところで、肩にあたる半円形のパーツをプラバン＋エポキシパテで作り、上腕部もそれと合わせながらエポキシパテで作製。下腕部は1㎜プラバンの貼り合わせで作った箱にモーターツールで肘関節の球体に合うように穴をあけて接着します。

次に手（マニュピレーター）を作るのですが、設定を見るとどうやら指は円柱形の様なのですが、パッと見た感じ、角柱の指に見えたので、そのイメージでもって3㎜角棒で作りました。手の甲はプラバンの積層です。

ここで、今まで作ってきたパーツを胴体に仮接着し、全体のバランスに気をつけながら脛内部のフレームをプラバンで作ります。膝とくるぶしの所にある関節の円形パーツは8㎜プラパイプを粘土に押しつけ、そこにプラキャストを流し込んで作ったドーナツ状のものを削って使用しました。透明プラパイプは硬いので、プラキャストにおきかえた方が削りやすいのです。完成したフレームを太腿部と足のキャストパーツに接着し、脛アーマーのファンド原形をそれに合うように修正、バキュームフォームで一つのアーマーにつき、1㎜プラバンで2枚、バキュームパーツを作ります。1枚はそのままで、もう1枚はモールドの線に沿って内側を切り取り、2枚重ね合わせると、一段下ったモールドを再現すると共に適当な厚さも出ます。(ちなみに、私は自作のバキュームフォーマーでパーツを作っています)

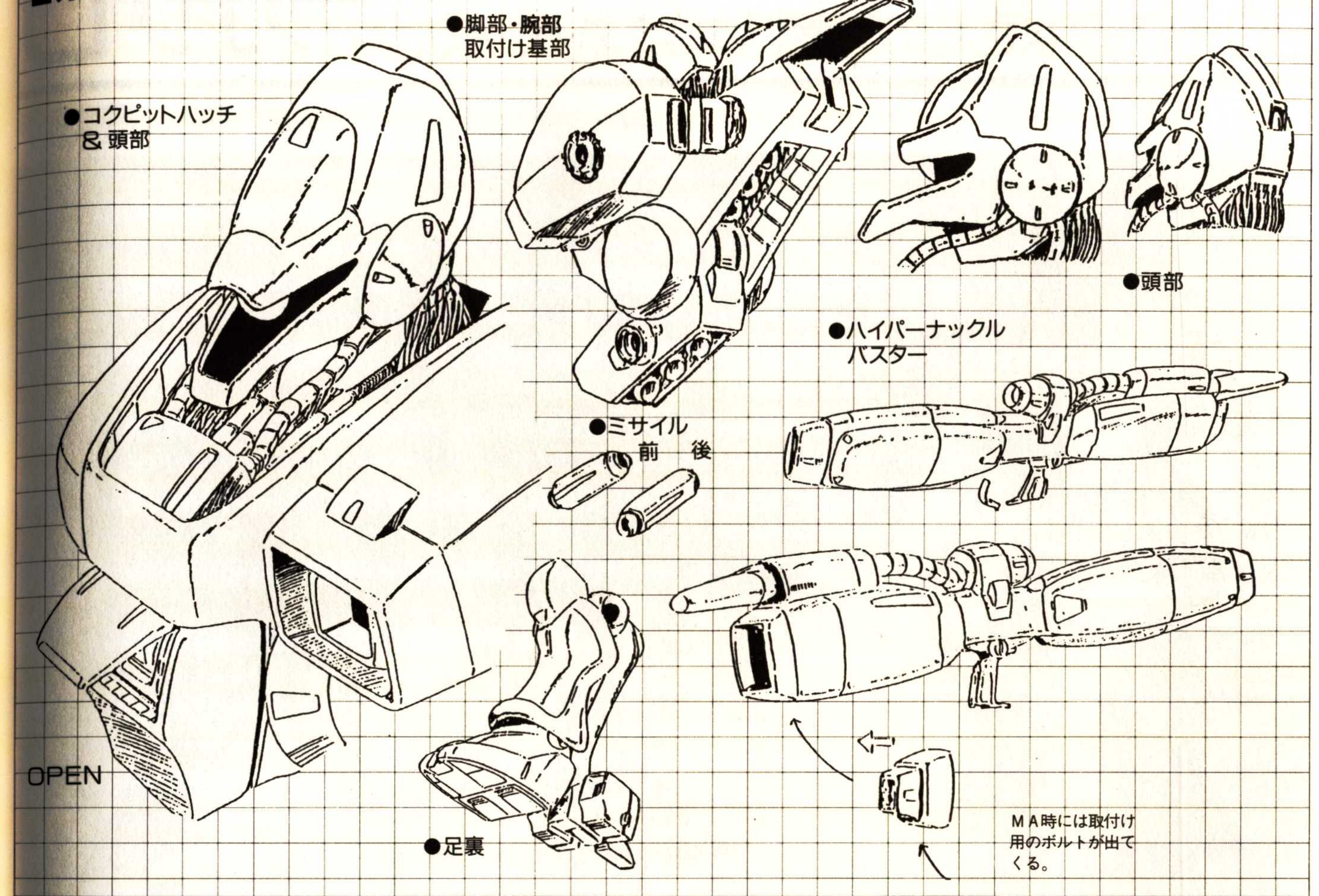
腰のアーマーはマジックペンに熱したプラバンを押しあてて作製。膝はキャストのブロックから削り出し、名バーニアはジャンクパーツの中からもってきたものをシリコン取りして使用、ミサイルも5㎜プラ棒を加工したものから複製しました。次にハイパーナックルバスターですが、これがなかなかカッコイイ武器で、ガサＣ、Ｄのものより、一段と強力そうです。初めはファンドで作ろうと考え、大まかな形まで出来ていたのですが、直線と平面がうまく出せなかったのでプラバンで作り直しました。最後に全体にモールドを0.3㎜プラバンとカッターで入れました。

さて、塗装ですがＭＪ４月号の色指定を見るまで、今までのガサシリーズ同様、ピンク系の色だと思っていたので、ちょっとびっくりしましたが、実際に塗ってみるとドムかメッサーラを思わせる色合いで実によいのです。本体の暗いグレーはホワイトとブラックを適当に混合したもので、明るい方はその色にホワイトを加え、明度を上げてから、青と赤を少し混合したものです。赤い部分はレッドにほんの少しイエローを加えたもの。反対に黄色の部分はイエローにレッドを1、2滴、混ぜたものです。後はかるくスミ入れをし全体にフラットベースに少しクリヤーを入れたものを吹きつけて完成です。

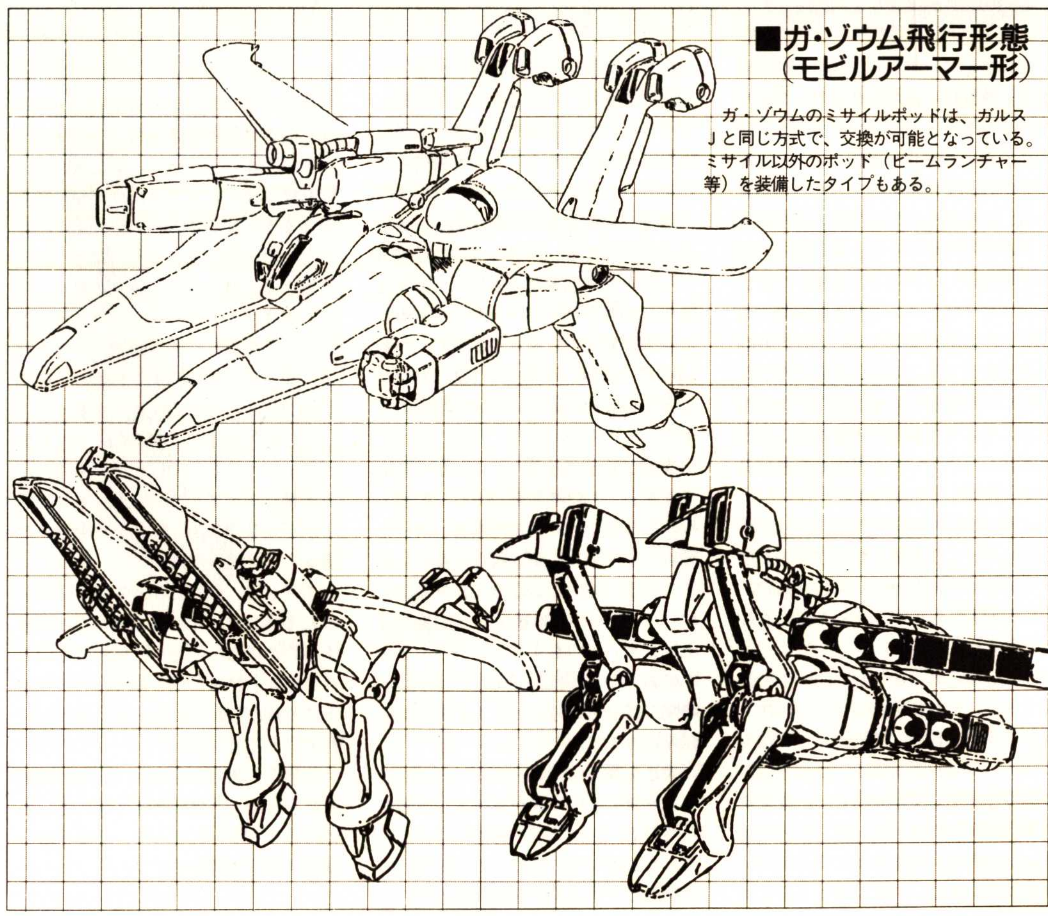
完成してみると、あらためてよく考えてデザインされているメカだなと感心させられました。

尚、このガ・ゾウムは外観のみで変形はしません。設定画を見る限り、一見やさしそうですが、かなり複雑な機構となると思うのですが……。

■ガ・ゾウム追加設定(細部)



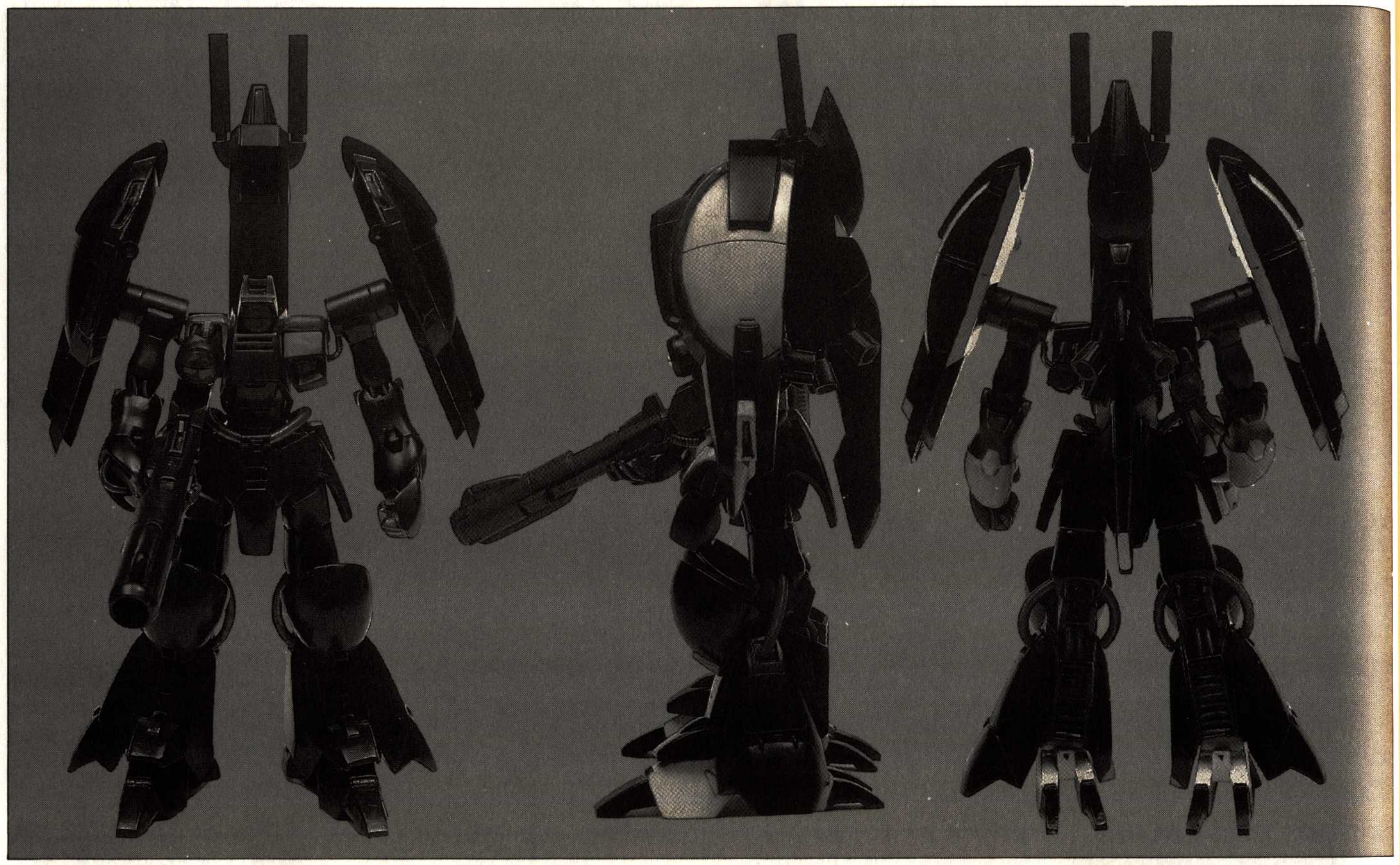
■ガ・ゾウム飛行形態（モビルアーマー形）



ガ・ゾウムのミサイルポッドは、ガルスＪと同じ方式で、交換が可能となっている。ミサイル以外のポッド（ビームランチャー等）を装備したタイプもある。

■1/144 SCALE アクシズ量産MS AMX-006 ガザD
BC-6の速水さんのガザD(キャスト製パーツ)をベースに…

by：木嶋 久訓
HISANORI KIZIMA



初めまして、Bクラブ初登場の木嶋です。今回は、速水氏の製作したガザCのプラキャストパーツを使用し、決定色の青いガザDを製作しました。

しかし、プラキャストパーツを仕上げて、色を塗るだけの作業と思い込んで引き受けたのですが、受け取ったパーツを確認してみると、頭部、ナックルバスター部、ランドセル主翼等が足りないではありませんか。しかたがないので自作することにしましたが、私は、父が木型製作に携わっています関係で、見よう見真似で木を扱うことを覚えましたので、木を使用した製作分法をご紹介しましょう。

まず、使用する木ですが、〝ほうの木〟といって、とても固くなおかつ削りやすく、エッヂもシャープに出せるので模型の原型になるマスター木型にも使用されるものです。

自作しなければいけないパーツの図面を引き、それに合わせてほうの木で角ブロックを作り、三面図より寸法をとって、ブロック上にラフに描き込み彫刻刃を使用して削り出していきます。

プラバンやポリパテ、ファンドと違う、木の大きな特徴は木目があるということでしょう。木が成長することから生じる性質ですが、正目、逆目というものがあり、この目をうまく利用してやると、木ほど加工しやすいものはありません。しかし、この目を知らずに削ろうとするとひどい目に合います。

図面に合わせながら削り出し、大体の形ができたら、240番～400番程度のペーパーで表面を整えます。ここで注意するのは、ペーパーをかけすぎるとエッヂが死んでしまうことです。かといって、細かいペーパーでは、目がつまってしまい、ほとんど研けないのです。

表面が整ったらサーフェーサーを吹きます。これは木目をつぶして表面を平にするためです。木の場合、水分を吸収しますので、少し回数を多くします。完全に乾いたところで、今度は細かいペーパー（800番位）で表面を仕上げます。いつもですと、プラキャストにおきかえて仕上げますが、今回は時間の都合もあり、そのままモデルに組み込みます。

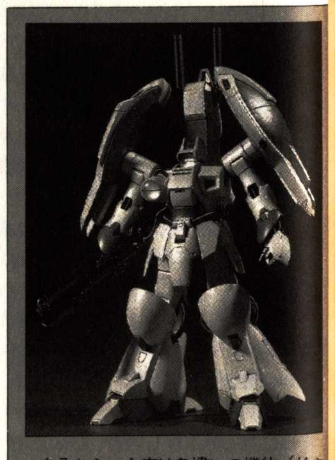
大きな目玉は、ヒートプレスではなく、JRCというメーカーから市販されている〝クリアーパーツ〟の中に、ちょうど良いサイズのものがあったので利用しています。目の内側は円すい状になっていますが、これは1／100ガンダムMKIIのランドセルのバーニアをそのまま流用しました。

ナックルバスターは、卓上旋盤で丸棒を削り出し、木工用パテを盛り形を整えます。木工用のパテは、ポリパテやラッカー系パテとは違い粘性があり木目によく喰いつき、硬化も早く、しかも硬化後もカチカチという状態ではなく、丁度削りやすい硬さにかたまりますから加工が楽です。しかし、その反面少しもろいので注意が必要です。

すじ彫りですが、プラのようにPカッターでつけるのではなく、平刀でかるく押し、キズをつけてからもう一度下から切り込むと、きれいに一本の直線ができます。

ガザDは、間際になって色が変更されたそうです。それは、ガザCが登場することになったため、形が似ているCとDが、色まで同じだったら、画面上で判別がしにくくなってしまうためだということです。

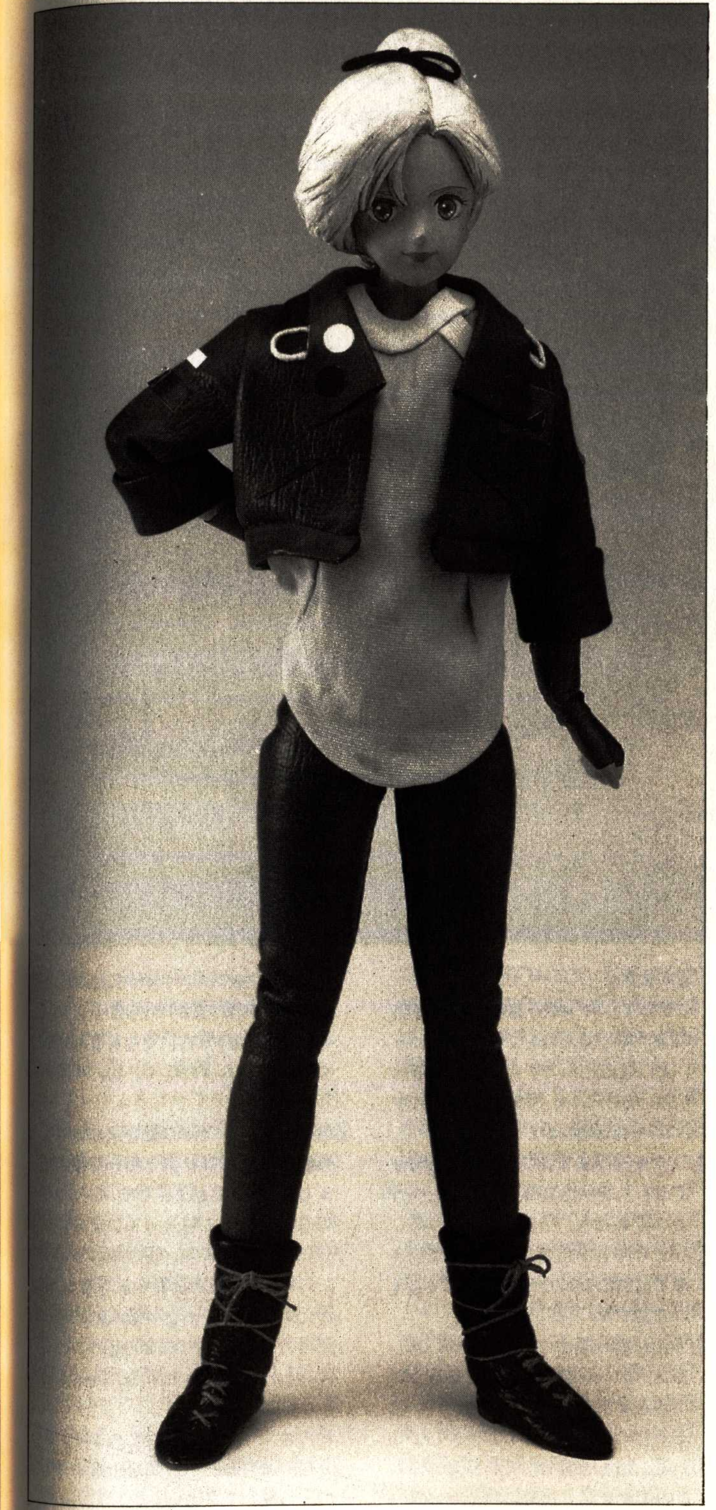
最後に、木という素材は、木の性質を良く理解し、扱い方さえなれてしまえば、モデラーにとって、とても良い造型素材だと思います。



自分から、今度は色違いの機体（じゃなくて色彩設定の変更だそうですね）もやってみたいと言っておきながら、他の人に任せてしまうとは……でも、電話で聞くところによれば、私の作例よりもっとディテールアップされているとか。(何せ、大阪にいるもんで東京へ出て行かないと作例が見られないのです）さて、ガザD以降、ロボットはお休み状態で「紅い眼鏡」のマスク作りに追われる毎日です（何しろ、3人分作らなくてはならない）でも、映画に参加できるなんて光栄ですものね。(速水仁司)

ZZ CHARACTER Modeling Manual
1/8 SCALE Motion Figure エル・ビアンノ

by：石井 和夫
KAZUO ISHII



今回はマシュマーの予定を変更してエル・ビアンノとなりました。(完成に至らないかも…なんていってすみません）なんでも、エルは第16話以後、再登場するガンダムMk IIに乗って活躍することになるのです。さらに、ルー・ルカがZG、ジュドーがZZGにと活発で明るい3人組によるトリプル・ガンダムの今後の展開がとても楽しみなのです。それにしても、最初、エルの設定を見た時、てっきりジュドーのガールフレンドかと思った。アムロにフラウ、カミーユにファといつもガンダムの主人公にはGFがいたのに、ZZはそうではなかった。まあ、ジュドーにはリィナというカワユイ妹がいるし……でも、やっぱりジュドーがふさわしいようだけど。

それでは、今月のZZキャラ、エル・ビアンノの製作記事（フィギュアは作業がワン・パターンなので、もうマンネリ化しつつある）といきたいところですが、今回は部分解説といった風にまとめてみました。

1.エル・ビアンノの身長

まず、エルの製作上、キャラ設定、色設定以外の必要なデータとしては、

- **年令：14歳**（年相応の顔つき、体つきを決めるため）
- **身長：約160cm**（縮尺スケールの割り出しと、等身を決定するため、1／8スケールだと20cmになる）

といったところで、特に身長設定などは他のキャラクターに比べて対比図としてしかなく、具体的な数字がない場合が多いので、設定書を参考に身長をわりだす必要があります。エルも設定書の人物対比図を大体の目安で身長を160cmと決めたわけです。

2.ボディ

今回のエルのボディは、BC3号でのフォウの可動ギミックの複製をそのまま流用しました。エルとフォウは背丈がほぼ同じ様なので、改造といっても指をちょっといじって、胴を多少、長くして、足を若干短くしたといったところです。(フォウの時は脚が長すぎたでしょう……)

3.マスク

顔は、すでにジュドーの記事からお目見えしていたあの顔を使用。眉のあたりと顎と髪のディテールを少々いじってあります。(違い、判るかなあ)

色を塗り上げたら塗る前に予想していたより随分とかわってしまったような気がする。(14歳に見えないよな／）どうも、スケバン刑事を作ってから、作りと塗りがかわってきたような気がします。この調子じゃ、次のルーはどうなることやら…、おっと／

4.衣裳

今回、いちばん手間がかかっている部分です。

素材としては、**ブロード**、**エナメルクロス**、**レザー**、**皮革**、**麻糸**、**リリアン**(アクセサリー用の糸)、**ゴム板**、**シール**、**ゴム紐**を使いました。(これで全部です)

では、どの素材でどの部分を使ったかという説明をしましょう。まず、ズボンは、ただ単に普通のズボンをレザーで縫って作り、ポケットはエナメルクロスを細く切ったものを張り色を塗ります。色を塗るというのは、レザーの元の色は、エルの履いている靴のような赤だったので着色したのです。これは、ジャンパーも同じです。次にジャンパーですが、袖(そで)付けまではズボン同様に縫っていきますが、袖の折り返しや、襟(えり)、裾は接着ですませています。あと肩にあるバックル!?はゴム紐を貼り付けてごまかしてあります。ワッペン類は全部シールで（ビデオテープのカセットレーベルを使用）白地のシールに着色してフリーハンドでカッティング（しんどかった）して、艶(つや)のあるものには透明のシールを上から貼って艶を出しています。(塗料はアニメックスだったもので、艶消しになってしまう）

次の髪のリボン!?ですが、これはリリアンというアクセサリーなどによく使われている糸をまたアニメックスで染めて結んで貼りつけました。

手袋は指から手首まではブラックで着色し手首から先はエナメルクロスを張って着色したのでした。ブレスレットは本来2本さげているのですが、細く!?作れなかったので1本にしてしまいました。(また、ズルしてしまった）このブレスレット、本当は金属を使えばよかったのですが、締め切り当日になってブレスレットの存在に気づいて苦しまぎれに金のエナメルクロスを巻いて作った代物なのです。(だから、太くなっているのでして、う～む、手抜きだ)

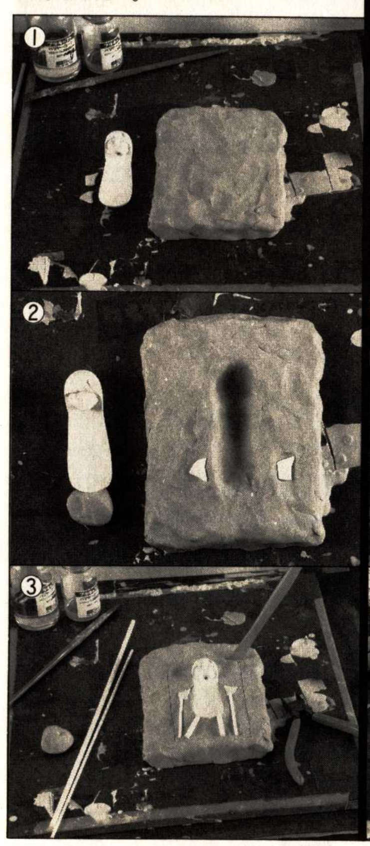
シャツは全部、ブロードでほとんど貼りつけ作業。でも、このシャツ、一応設定通りに袖つけまでしたのですがジャンパーを脱がせると関節が見えてみっともないから脱がせられないようにしてあります。(せっかく作っても見せる事が出来ない、かくれ衣裳なのです。フォウもムラサキの衣裳をとるとタンクトップになっているんですが）次回のルーは、この辺を意識した作りにするつもりなのですよ……。

最後に靴ですが、靴底は厚紙を使用。踵はゴム板を使用。靴本体は本物の皮革を使用して赤で着色。紐をアニメックスで染めて（アニメックスはなにかと便利な塗料ですね）針で縫いつけました。

石井和夫式
シリコンゴム、プラキャストによる複製講座

今や、オーソドックスな技術となったシリコンゴム、プラキャストによる複製方法を石井和夫氏によって解説してもらった…。







といったわけで、自分ではこのエル、結構、気に入っているのですが、いかがでしたでしょうか？　ちょっと、個人的な想い入れが強かったかな…。

さて、次回は本文中にもありましたようにルー・ルカです。そこで、今月はルーの予告をかねて、石井式複製講座を開きます！

1　準備

まず、作業台を用意しましょう。なにせ汚れます。散らかります。自分は作業台は40cm前後位の板に、なんとなく、ツルツルがよいと考えて、塩ビ板を張りつけて使っています。要は自分の工夫ですね。

〈複製作業に必要な材料・道具〉

●型取りに必要なもの

- **油粘土**
- **ヘラ**
- **プラバン**
- **瞬間接着剤**
- **バリヤコート**
- **シリコンゴム**
- **プラ棒**

●複製に必要なもの

- **プラキャスト**
- **紙コップ**
- **フィルムキャップ（計量カップ）**
- **竹ひご**
- **プラカラー**

●その他

- **ティッシュ・ペーパー（またはトイレット・ペーパー）**
- **筆**

2　作業

まず、型取りする物　半分を埋めるのに油粘土を用意します。

油粘土は普通の文房具店で売っている〝ほいく粘土〟でも充分です。紙に巻いて一晩、寝かせておくと油が少々ぬけて使いやすくなります。

①複製する物の２～３周り大き目に油粘土をのばします。

②本来、押し込めばよいのですが、フォルモのような粘土原型の場合は、一度くぼみを入れてやるとよいでしょう。粘土原型を無理矢理、押し込んだりすると、ボキッと折れたりする事があるんです。

③物を半分くらい沈めて、すき間なく埋めます。

そして、キャスト取りの際の空気の抜け穴と注入口をプラ棒等をいっしょに埋め込んでやります。(なるべく太い方がよい、できれば丸い方がスムーズに流れます)

④ワクを作ります。プラバンで作りますが、1.2mm位の厚みがあった方がよいでしょう。

⑤ゆとりをもった大きさに切って行きます。(別にぴったりとしなくてもよいのです)

⑥ワクを物の周りに差し込んでいき、各コーナーを瞬間接着剤でくっつけてゆきます。その時にでも、ズレ防止のための穴を作っておきましょう。

⑦一応、粘土原型なのでシリコンゴムとの密着を防ぐためにバリヤーコートを塗っておきます。(プラスチックには塗らないように、溶けてしまいますよ)

⑧シリコンゴムを用意します。今回は顔の複製ということで**信越シリコン**の**KE12**（定価5600円）を使用しています。他に同価格で**KE17**というものがありますが、私の場合、KE12は形の複雑なもの、KE17は形が単純なものというように区別しています。KE12はやわらかく、KE17は硬めなのです。でもKE17の方が硬化にもムラがなく、扱いやすいです。

⑨使用するシリコンの量を決めます。今回は片面でコップ１杯分を使用しました。約200ｇほどです。シリコンゴムは一缶に１kg入っています。

⑩硬化剤を混ぜます。硬化剤はシリコンゴム100ｇに対して１ｇです。この硬化剤は25滴で１ｇ（個人的には30滴の方がよい）なので200ｇのコップでしたら50滴＋α（用心の為に）ということになります。

⑪筆でまんべんなく塗りこめます。いきなり流すと、すき間が出来やすいので注意して下さい。

⑫ひととおり、塗りおえたら、今度はイッキに流し込みましょう。

⑬硬化するまで待ちます。速い時は、２～３時間、今回は硬化剤が少なかったようで15時間もかかってしまった。(部分的に硬化の遅いのがあったのです)

⑭硬化したら油粘土をひっぺがして、プラバンをあまり壊わさないように外します。(まだ、使います)

⑮原型やプラ棒の裏側に流れこんだシリコンゴムをナイフを使って取り除きます。(本当は油粘土に埋める時にきちんとやっていれば、こんな事にはならないのです)

⑯今度は絶対に、バリヤーコートを(原型はどっちでもよいのですが）シリコンゴムには確実に塗りましょう。でないと、流しこんだシリコンゴムとくっついて、はがれなくなります。

⑰先程、使っていたプラバンを再びはりつけます。(ズレていて、うまく接着できない場合は、テープか何かを貼って、用心のため瞬間接着剤で補強しておきましょう)

⑱再び、硬化剤を混ぜて、前と同じ要領で流し込みます。

⑲硬化するのを待ちます。待っている間に次の準備です。プラキャストはＡ液とＢ液を１：１で割合で混ぜることによってプラスチックに硬化するものであるという事は御存知でしょう。このプラキャストは価格2500円（東急ハンズで買いました）のホワイトタイプのもので、価格2300円で黄土色っぽくなるスタンダードタイプもあります。ホワイトタイプは価格的には高いのですが、プラカラー等の塗料を加えることによって着色が容易ですので、成型色を自分で決められるのが魅力です。

⑳ここで使うのがフィルムキャップ(生フィルムを入れてある容器)です。このキャップにＡ液用とＢ液用を区別して、真ん中にラインを入れておくと、より細く分量が決められて便利です。プラキャストは臭いが強いので換気にはくれぐれも注意して下さい。また、体質によってかぶれる事もあるので手袋やマスクをつけて作業した方が安全です。

㉑硬化を確認したら、バラします。(バリヤーコートをちゃんと塗っていれば、きれいに２つに分割されますよ)

㉒カッターで空気穴を開けてやります。

㉓バリヤーコートを塗ります。(ここでの使用はキャストを抜く時にスムーズにぬくため、それにシリコン型も長持ちします。)

㉔輪ゴムでしめます。輪ゴムは斜めにした方がよいです。(本当は縦にもしばった方がよいが)

㉕まず、Ａ液で適当な量を決めます。

㉖紙コップ（別に紙でなくてもよいが使い捨ての方が便利でしょ）に流して、色をつけたいと思ったら好きな色を混入します。(ただし、本来の色に白がプラスされるため淡い色になる）かきまぜる時は、かきまぜ用の棒に塗料をつけて少しずつやっていくとうまく行く。

㉗Ｂ液もＡ液の同量を計って、コップに混ぜます。(できるだけ短時間でやる、もう硬化は始まっているのだから……)

㉘急いで、あわてずに棒を穴にあてがって液を流し込みます。そして、５～10分待ちます。

㉙うまくいけば、出来上がりです。

㉚ところが、空気がうまく抜けずに、こうなる事がよくあります。(写真参照)

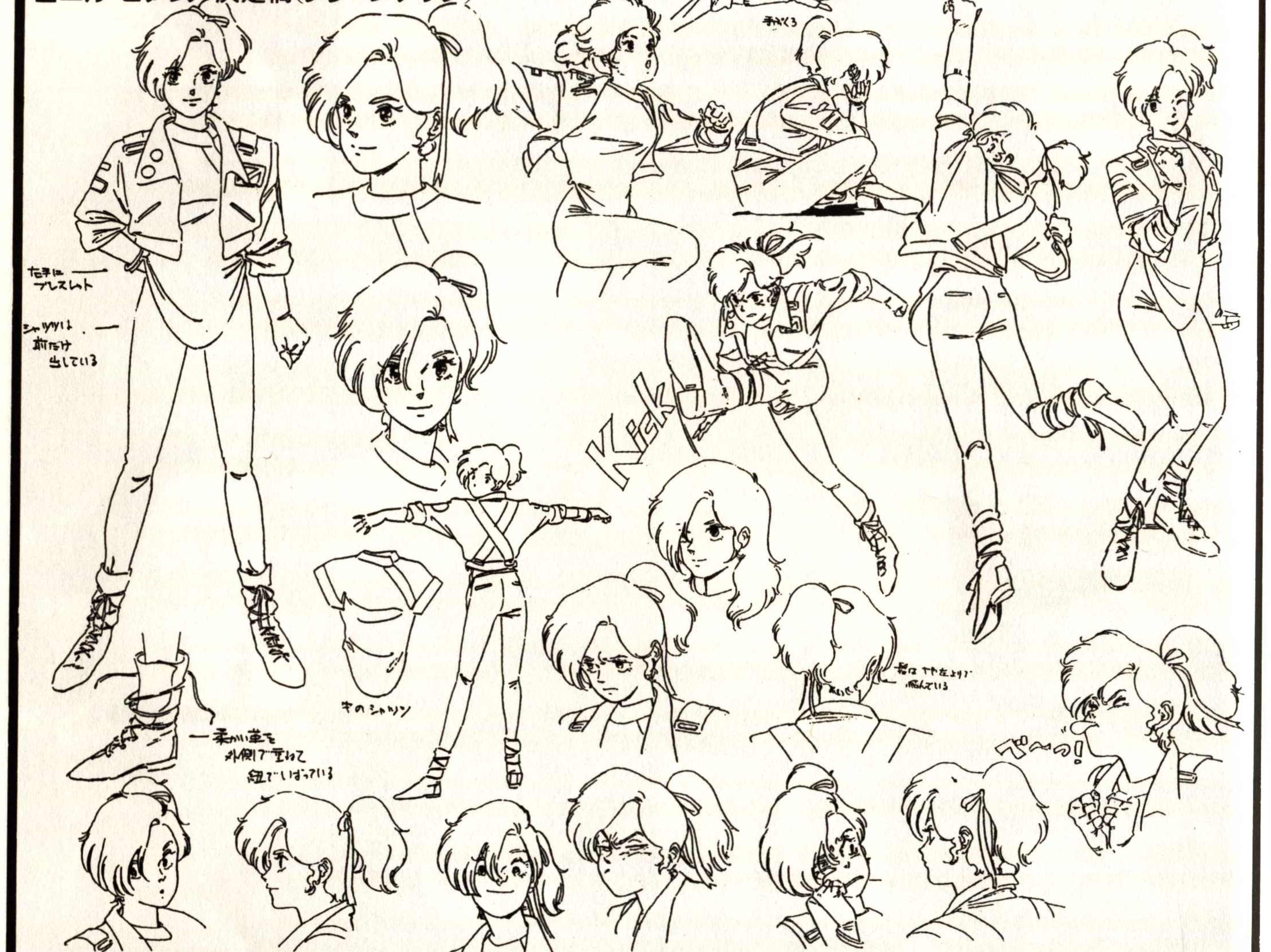
㉛そこで、このような事態を補うために、輪ゴムでしめる前に、そうなりそうな部分に、先に流し込んでから進めると確実にうまく行きます。(特にフイギュアの顔で顎や鼻が欠けているのは、情けないので……)

まあ、以上のようなわけで、あくまで自己流の型取り成型法ですから参考になったかどうかはわかりませんが、とにかく、経験してみるのがいちばんですね。

▼ルー・ルカ(原型状態)



■エル・ビアンノ決定稿(クリーンナップ)



![F]IGURE CLUB



拝啓、石井様。

感動しました。今回（B・C－5）のジュドー。似てますね。これは気に入ってしまいました。はっきり言って僕は石井さんのフィギュアはあまり好きじゃなかったんです。セイラさんはよかった、あっ、フォウも好きです。今までの石井さんのフィギュアは、ほとんど丸顔で童顔でしたものね。千草さんのフィギュアの方が好きでした。千草さんのは童顔じゃないし表情もいいから……で今回の石井さんのジュドーは童顔じゃないし雰囲気も充分出ています！一歩前進しましたね。(生意気な奴ですね。スミマセン）えっ、エルが完成しないかも知れないんですか？そんなあっ、ルー・ルカって性格悪そうじゃないですか。でも美人ですけど。エル・ビアンノも完成させて下さい。可動フィギュアじゃない方がよいと思いますが……。

話は変わりますが、僕も北爪さんのイラスト大好きなのであります。(FCにも入っています)僕が北爪さんのファンになったのはエルガイムからで、今では北爪さんの描くイラストは、湖川風でもなく、ビーボー風でもなく、彼にしか描けない北爪風にしか見えなくなりました。うまいもん！それを3D化するなんて石井さんもやりますねえ。ホントにこれからの作品、期待しています。エル・ビアンノも期待していますから……。

唐津市／坂本修一

僕が石井さんの作品を初めて見たのは、M・G誌創刊号のナウシカでした。そして、顔がすばらしく良くできていることに驚きました。別にヨイショしているわけではありませんが、氏の作品を見るまで僕はフイギュア等には、まったく興味さえありませんでした。

BC5号の麻宮サキは、妹ともども感心したものです（個人的には南野陽子より斉藤由貴の方が好きなのですが）これからの要望としては、是非「北斗の拳」なども作って下さい。(あの、ごっつい男達を作る気にはなれないかも知れないけど）それから、石井さんが今までに作ったフイギュアの頭（フォウ、カミーユ、エマ、ナウシカ等）を売ってくれませんか。1個が千円位になってもいいです。ついでにジュドーの顔が当るといいなァ。

福岡市／石部伸一

★BC5の頭(ヘッド)セットは、お便りを紹介した坂本さん、石部さんと東京都の飯室謙治さんの3名に送ります。フイギュアについての御意見お待ちしています。今月は、3名に石井和夫氏製作によるルー・ルカの頭をさしあげます。

○石井和夫の未確認バンダイ情報

・ラブリーギャルズコレクションNo.5がスケバン刑事IIの二代目麻宮サキだというのは知っていると思いますが、この商品の生産量は今までのダーティ・ペア等に比べると⅔位だとか、これは早目に買っておくべきだ……。(これで売れ残ったら、私のせいだ)

・今回の麻宮サキは冬服バージョンだけど、夏服バージョンも売れ行き次第では考えるとか……。

・また、サキの売れ行き次第では、お京や雪乃の商品化も行われるかも。

・さらにエスカレートすると、ゲスト（例えば会員No.8とか）まで波及することも……。

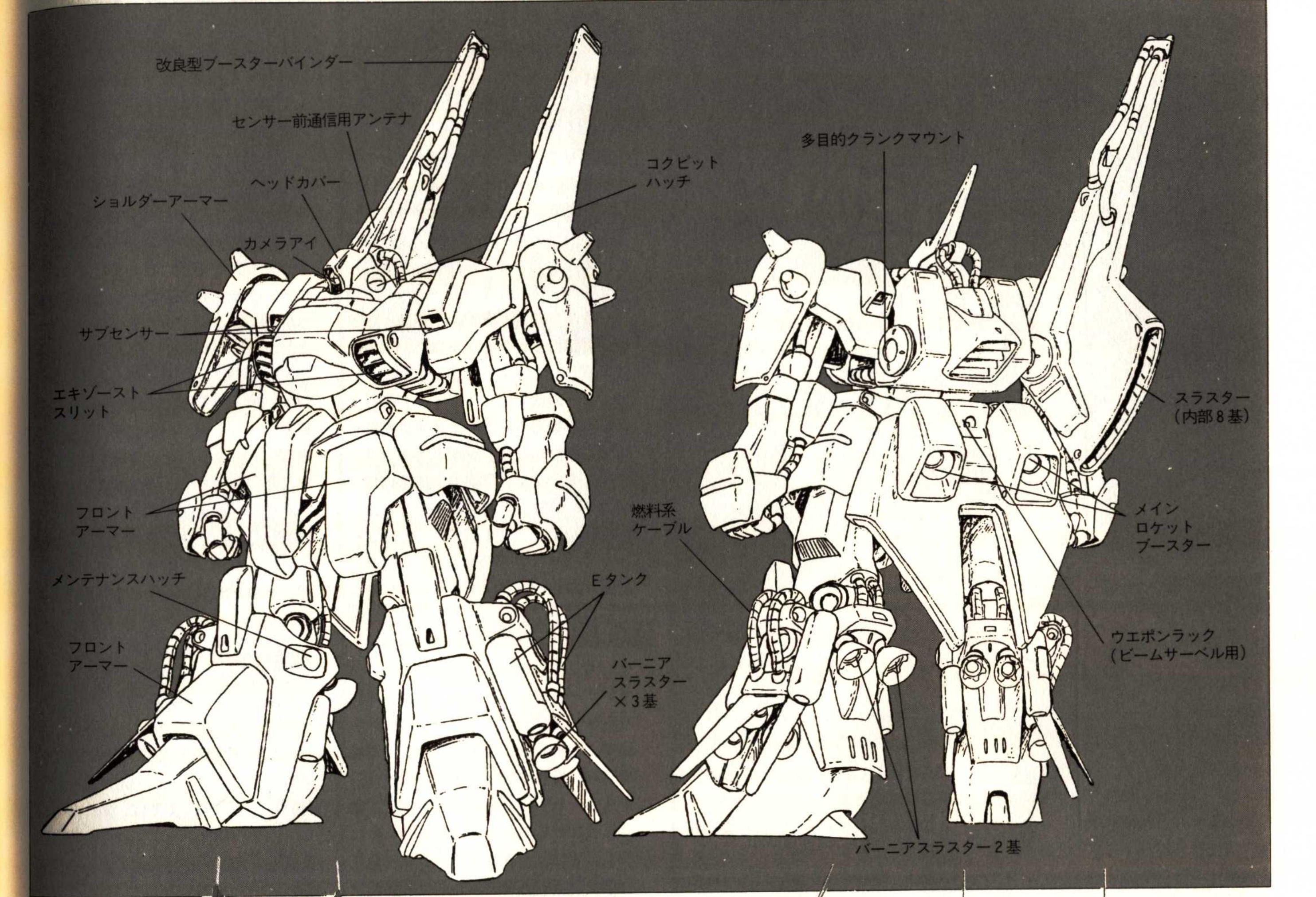
・ラブリーギャルズの情報ではないがバンダイのジグソーパズルで早くも絶版となったものがある。それは、北爪宏幸氏によるフォウ・ムラサメだ。持っている人はコレクターズアイテムになる事、間違い無し！　また、ジグソーの新製品はアニメはひと休みして、実写作品でスケバン刑事が候補に！　またおニャン子・クラブもなんて話もあるぜ!!

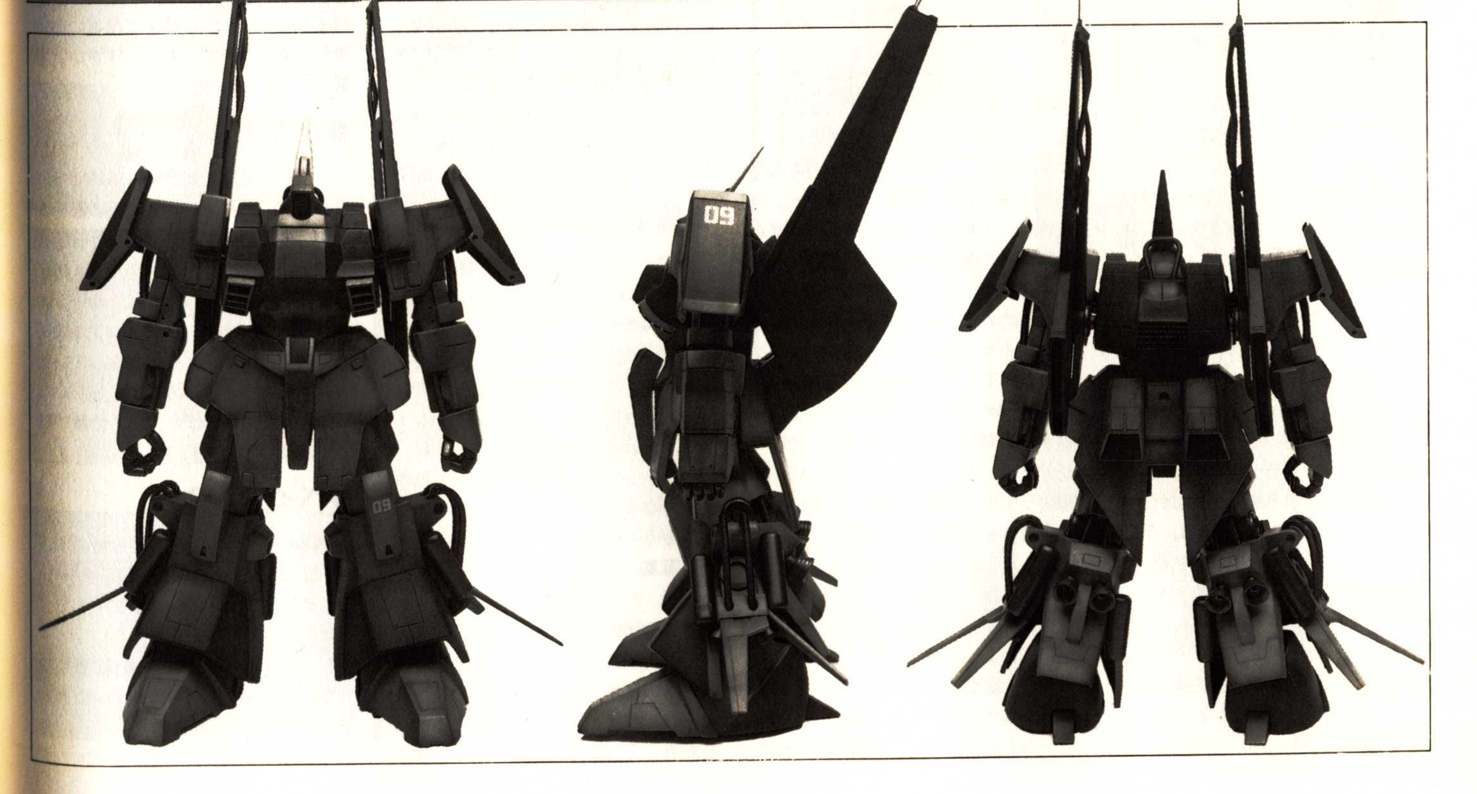
■1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL

リック・ディアス改

MSA-099-2

DESIGN/藤田　一己
MODELING/小林とおる

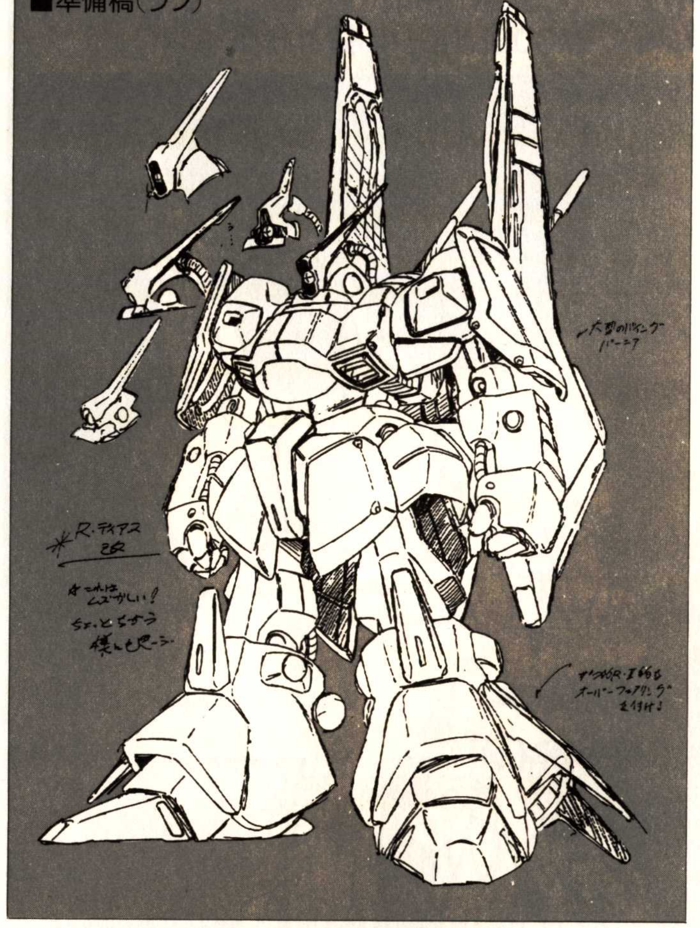




Modeling Manual リック・ディアス改

by：小林　とおる
TOHLU KOBAYASHI

■準備稿(ラフ)



今回のＺ・ＭＳＶの〝リック・ディアス改〟は、かなり基のデザインを残しています。(だれが見てもリック・ディアスだとわかるから）この製作に必要なキットは当然、リック・ディアスで全体の80%近くはキットのパーツをベースにしています。(100式改の時も60%以上使用しました）これだけ原形に近いスタイルをしているので、わりあい手をつけやすい題材なので、一度チャレンジしてみて下さい。(部分的にはちょっと手こずる所もありますが、ＢＣ読者ならきっと出来ますよ！)

●脚部

いつもは前回（ＢＣ６）のネモⅢの時の様にスネから作るのがほとんどという自己流なのですが、今回の場合、大半がキットをベースに出来るのでバランスをとる注意のはらい方が比較的に楽なので、ディテールのちょこっと手のかかる太腿から製作しました。しかも、この100分の１キットは、手足、胴体、頭と、それぞれ個々に完成させてから最後に組み上げられる、すぐれ物のキット（ほかに100式やガルバルディβ等も同様に優秀）だからね。ノーマル（Ｒ・ディアス）との違いを見比べるとそう変わっていないみたいだけど、外側にくるバルジの位置が上にずれているし、長さが上方に向って延長されています。そこで、ここはまるまる切り取ってしまい、開いた穴をプラバンでふたをしてから、その上に３mm角棒を両サイドに配し、1.2mm厚のプラバンで囲み仕上げます。内側にくるバルジは位置はそのままでよいので、プラバンと削り加工でアールをよったバルジに変更。それとは逆に後側にくるエネルギーパイプの接続するバルジは切り取って、プラバンで角のある形に作り変えます（**写真①、②**）

次に、すねです。ここが、いちばんシンドイ作業となりました。

先ず、外に向いたバーニアバルジとその上の四角いモールドを切り落して新たなふくらみをプラバンとジャンクパーツ（ドーナッツ型の物）で作ります。後側のガードは基のラインは、そのままで両脇だけをカットし、プラバンでサイドを、またガードの上部も同様にラインを変更します。ひざあては５mm角棒を２本並べて加工した物に付け変えました。内側にある足首を継ぐ関節には、ジャンクパーツでデコレート（ここは完成後もちょこっとですが見えてしまうためなんです。）(**写真③、④、⑤**）足首は、ツマ先を一度カットして、５mm角棒をはさみます。(両脇のモールドはプラバン。**写真⑥**）すねの周りにマウントされるタンクは毎度おなじみのハセガワのウエポンセットから（**写真⑦**）スタビライザーはプラバンから、(**写真⑧**）それぞれ作りました。

●胴体

腰周りのスカートを前部のラインに合わせて、前後とも切り落し、ぽっかり開いた穴をふさぎます。(背中のパイプを継ぐための穴も３mmのプラ棒にてすべてふさぎます。（**写真⑨、⑩**）

ここの前後にくるスカートは、プラバン＆プラ棒（**写真⑪**）で新調しますが、両脇にくるスカートはパーツを仕立て直した物です。(**写真⑫**）胸のプロテクターの違いはインティクと張り出しが有る事です。また、中央の部分を強調するためなど、いずれもプラバンを使っています。(**写真⑬**）背中のプロテクターには大きなバーニアノズル、それに加えてアウトラインのボリュームのアップもすべてプラバン。(写真では解りにくいと思いますが、プロテクターのパーツをベースにプラバンで囲む様になっているんですよ。(**写真⑭**）そして、この両サイドにブースターバインダーを受けるアタッチメントをパーツＢ㊿を内外逆にし、穴を５mm丸棒でふさぎ内側に３mmプラ棒の軸を埋め込み、外側(バインダーが接する面）からセンターに２mmの穴を３mmプラ棒に貫通させておきます。(**写真⑮**）次にここにマウントされるブースターバインダーですが、見ておわかりの様にプラバン、プラ棒のかたまりです。(ここに付くパイプスプリングは約２mmの物。（**写真⑯**）股の真ん中にある物(？)はパーツＡ①の下半身を切り取り、設定の様にプラバンで延長します。(前部のもっこりした所もプラバン。（**写真⑰**）

●首まわり及び頭部

まず、キットの出来で気になったのが両肩にのっている伝導ケーブルの幅です。幅が狭くて、ひょろっとした感じ。Ｒ・ディアスのもつ、どっしりとしたスタイルには似合いません。そこで、1.2mmのプラバンを２枚、サンドしてボリュームをアップしました。

（キットを普通に組む時でも、この作業を行なうとイメージが変化するのでめんどうくさがらずトライしてください。(**写真⑱**）

今回、ひとつの遊びとして、Ｒ・ディアスの頭部の他に、永野版ＺＺを藤田一己氏がクリーンナップした頭部を作り、のせかえが出来る様にしてみました。これは、ＺＧがＲ・ディアスから発展して100式が開発され、さらにＺＺへと変化していった経過をひとつにまとめてみたのです。要するに元祖のＲ・ディアスの体に最新のＺＺ（永野＆藤田バージョン）の頭をのせたらどう見えるか？という組み換え遊びをしてみたわけです。

まず、Ｒ・ディアスの頭について。キットの頭は少し大きく感じました。

そこで、一回りほど小さくする作業をします。左右の幅を２mm強、縮めます。（この作業のためにモノアイの可動ギミックが犠牲になってしまうのだが…）また、高さを低くします。作業は左側にあるハッチのモールドをぎりぎりの所で下部を切り落します。さらにアウトラインの違いのある頭頂部をプラバン、プラ棒にて変更します。(**写真⑲**）ヘッドカバーもプラバン、プラ棒で作りかえました。(**写真⑳**）頭の前にくるパーツＢ⑰は真鍮線で取り外し可能です。(**写真㉑**）ＺＺの頭は、1/100 100式を改造し、一連のガンダムにあるエリをプラバンで作り、これごと差し替える事が出来る様にしました。(**写真㉒**）

●腕部

肩とショルダーアーマー（デザインは初稿の物に変更）は、プラバン、プラ棒だけ。(**写真㉓、㉔**）肩口にあるノズルはジャンクパーツの寄せ集め。(**写真㉕**）腕から指先までは、すべてＲ・ディアスの物をベースに加工。特に見て欲しいのは手首の改造で、この様にすれば中途半端で切れていたパイプをパイプスプリングに換えて手首に継ぐ事が出来ますので、お試し下さい。(**写真㉖、㉗、㉘、㉙**）

●ウエポン

今回も設定なしのため、私のオリジナルです。グリップとその上の部分がクレイバーズカの物。バレルと後部のフレーム（白い部分はプラバン）は、おなじみハセガワのウエポンセット。バレルカバーにアシュラテンプルの腕（すでにジャンクパーツになっている所からスカウトしたので、もったいなくないのだ。)いちばん、後ろの黒い部分も同様。(**写真㉚**）

●ペインティング

前回のネモⅢが派手目だったので、今回は地味に黒とグレーのモノトーンで、またウエポンはメタルコートで、ピカピカに仕上げました。

あっ、それから、毎回つけてるアンテナは、ブースターバインダーのトップに配してみました。

■1/100リック・ディアス改部品写真



My Original

PROJECT WAR BIRD, FUTURE TECHNOLOGY
プロジェクト「ウォーバード」

YF-31 TACTICAL FIGHTER

村井　芳典
YOSHINORI　MURAI

A・T・Fとは、ADVANCED　TACTICAL FIGHTERの略で、すなわち、米空軍新型戦術戦闘機の事で、ATF計画とはその開発計画である。

この計画は、1970年代後半より進められており、当初の予定では1984年末には開発担当の名のりをあげているボーイング、ゼネラル・ダイナミックス、グラマン、ロッキード、マクダネルダグラス、ノースロップ、ロックウエル、オーガニックエアロダイナミズムの８社の中から２～３社を選定し新たに米空軍よりATF概念に基づくATFの条件が打ち出され、デモンストレーションをかねた初期開発段階に入る予定であった。

しかし、ここでＦ－16戦闘機の大量採用により計画にズレが生じてくる。それというのもATFは1990年代初期就役を目標にＦ－15の後継機として開発が進められてきた物であったが、Ｆ－15の後にハイ・ロー・ミックス構想により制式採用されたＦ－16は、その使い易さ、高性能、低価格から2500機以上が米空軍により使用されており、その関係でATFが米空軍制式戦闘機に就役するのは1990年代後半となってしまった。

しかし、各メーカーとも、このATF計画にはいれこんでおり、様々な開発劇が繰り広げられた。なぜなら、ATFは米空軍の新機種開発の中でも重要視されている物のひとつであり、1980年代に米空軍主力戦闘機であり、最強の戦闘機といわれたＦ－15もATFのデモンストレーターが初飛行する1991年末には、初飛行以来20年を経た旧式戦闘機と化してしまうため、戦闘能力の向上したATFの開発が重要視され、各メーカーが力を入れるのもうなずける事である。それというのも1980年代のソ連戦闘機の性能向上は著しく、これに対抗すべく、より高性能な戦闘機の開発が望まれてきたのである。また、1980年代の戦闘機の運用法は、敵地上レーダーやSAMシステム（地上のレーダー誘導による地対空ミサイルの発射からの回避をするため、地形追随飛行による低空侵攻が主であったが、この頃のソ連戦闘機は、もはや過去のレーダー能力の低い戦闘機ではなく、ドップラー・レーダーによるルックダウン、シュートダウン能力（上から低空を飛ぶ目標を発見、追尾また、その目標に対して攻撃を加える事のできるレーダー）とその能力をもつ、空対空ミサイルにより、低空侵攻によりレーダーカバー空域をかけぬける運用は、非常に危険な事になっていた。では、どの様な運用が最適かといえばそれは、高々度における高速の侵攻である。それは戦術偵察機SR－71が他国の領土上空を何度となく偵察飛行をしながらも１機も迎撃等で失なわれる事なく運用されてきた事からも高々度での高速機動の重要さがわかる。というのも高々度を高速で機動するＳＲ－71を撃墜するには、高性能の機動式戦術防空ミサイルでなくては無理である。だが、現在のSAMシステムは、高々度を高速で移動するＳＲ－71をレーダーで発見しミサイルの発射により迎撃をしても、ミサイルが高々度に達する頃にはＳＲ－71は、はるか彼方へ移動してしまっている。この事はＳＲ－71がATF概念にも含まれているステルス性が非常に高い事も関係している。ステルス性とはレーダー等による被探知性の減少であり、あらゆる探知能力に対し発見率を少なくする事である。そのためにＳＲ－71はレーダー反応率が低く、防衛側にとっては、迎撃に対する時間を少なくしてしまう。この問題に対処すべくレーダー出力を上げてしまうと侵攻する者に対して稼動しているミサイルレーダーサイトの位置をより早く知らせてしまう事になるのである。これでは、侵攻してくる敵目標が早期に発見する事は出来ても敵側にここを攻撃して下さいと宣伝している様なものである。この様なジレンマを敵側に与えるステルス性の高いATFには従来の戦闘機のもつ機動力を高々度でも発揮でき、さらには、アフターバーナーなしで、高度7000～１万ｍでの超音速巡航能力がつけ加えられている。もちろん低空での操縦性もＦ－16やＦ－15を完全に上回る物であるという事はいうまでもない。また、これにともないアビオニクス関係も強化されているだろう。エンジンも、また、新しく設計され小型で軽量、低燃費の物が搭載されているはずである。この様にあらゆる新技術の集合体であるATFは、その機体の性格上、なかなか一般には詳細等が公開される事が少なく、今までも不採用となった案のモックアップやデモンストレーターのみであったが、このたび、かなり、本命的存在ではないかと思われるATFデモンストレーターが、DARPA（国防新技術計画局）と米空省により公表される事になった。

そのデモンストレーターは、YF－１という名が与えられている所からもかなり本命に近い機体ではないかと思われる。

それでは、1999年８月にエドワーズ空軍基地において、デモフライトを行なったＹＦ－Ｘフェーズ I についてその模様とDAPRPAと米空軍より公開された資料をもとにATF計画の近況にふれたいと思う。今回、発表されたATFデモンストレーター(ＹＦ－Ｘ)は、オーガニックエアロ社の案に近いもので各方面に公開発表されていた想像図とは、かなりイメージのことなる形状の機体であった。当然オーガニックエアロ社、単独の開発ではなく数社の共同プロジェクトで作りだされた物であろう。その形状は、まるでエイの様であり全体がなめらかな曲面で構成されたものであった。

これは、かねてからいわれていたステルス性と高々度での高機動能力の追求から出た回答がこの流曲面形状であると思われる。

では、DARPAと 米空省発表による ATF概念を、どの様に機体にもりこんでいるか、いろいろな角度から、ながめてみよう。

先にも触れたが、その機体は全て曲面で構成され、翼端等も丸く整形されている。この事により、レーダークロスセクションは、Ｆ－15のわずか１%未満だという。また、このステルス性に起因するものとしてエアインテイクが機体中央部、胴体と翼がうまくブレンディングされた背面に配置されている。

そして、このエアインテイクは、Ｆ－19でも採用され、ステルス性は実証済みのラメラインテイクとなっているそうだ。このラメラインテイクについては、詳しいコメントがないので判らないことが多いが、このインテイクによりレーダービームがジェットエンジンのファンに直接あたる事をふせげるため、Ｂ－１Ｂの様にダクト内部をくびらせる必要はないという。当然、テールパイプは２次元ノズルとされている。この２次元ノズルとは推力方向変更および逆噴射型といわれるもので、このノズルは飛行中や離陸着時にエンジン推力を自在に上下に方向変更させる事ができる。また、ストラトリバーサ（逆噴射）を機動中にかけ、エアブレーキのかわりとする事もできる。この２次元ノズルは、その機能上、四角な断面となるため、その名のとおり２－Ｄ設計などといわれている。ATFに装備されている２次元ノズルは、さらに進んだ物であり、IRサプレッサーにより排気熱は90%減少され排出されている。そして、２次元ノズルは、デジタルフライトコントロールシステムと連携しており、機体特性ともあいまって高いSTOL性と高機動力を生みだす事ができる。

また、この機体の特徴は前進翼を採用している事である。前進翼は後退翼と空力的効果は基本的に同じであるが翼端失速がないという特徴をもつ。しかし、前進翼の操縦性の悪さは、とても人間の力だけではコントロールしきれるものではなかったがＸ－29でも実証済みのフライバイワイヤーによる、コンピューター制御のコントロールシステム。これは、Ｘ－29の物より更に精度の高い姿勢制御システムがとられやはりこれもＸ－29よりの技術応用であるが、複合材料により、翼端の反りかえりも克服している。

そしてその翼端より中央部よりにポッドが設けられている。このポッドについても、詳しいコメントはないが、日々強化されていく、ＥＣＭ、ＥＣＣＭ対策として、ＥＣＭポッドが左側に納められているらしい。

▶P. 52

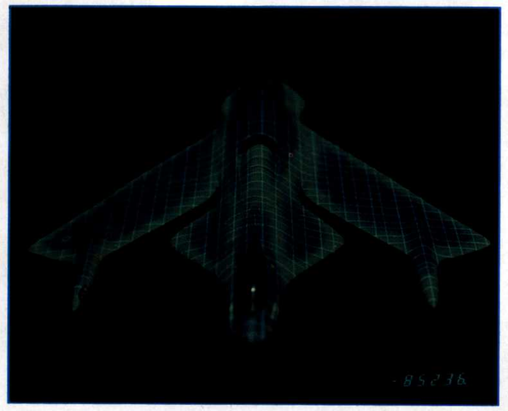


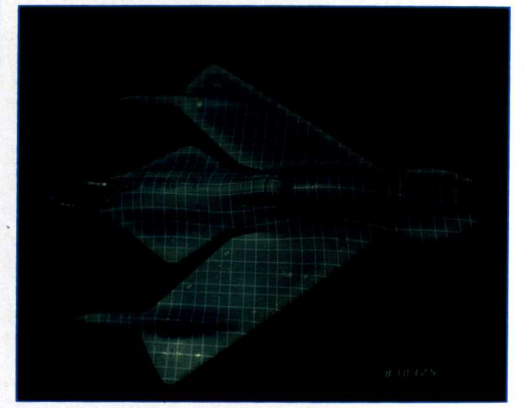
ILLUSTRATION／KENICHI ISHIBASHI



■DATA
●全長／18.8m、●全幅／15.0m
●全高／2.8m、●総重量／20t
●運航自動／18t
●最大速度／M3(25.000m)
●海面上昇率／毎分18.200m
●実用上昇限度／28.000m
(FASTパック付)
●進出距離／480km＋3.25時間
(増槽付哨戒)
●離陸滑走距離／200m
(AAM×4付)
●着陸滑走距離／560〜820m
●固定武装／30mmM84A1機関砲×1

ＡＴＦは現存する戦闘機のどれよりもすぐれているというのが、米空軍省のコメントであった。では、戦闘機に要求される性能とＡＴＦの性能を比べてみよう。まず、速度であるが、ＡＴＦは高速高機動を目標に作られており、そのため非常に高速性能がよい。アフターバーナー使用で、高度２万ｍでマッハ３を記録している。さらに、ＡＴＦのすぐれている点はカナードやＭＡＷ、そして２次元ノズルによるすぐれたドッグ・ファイト性能である。それというのも、通常の空中戦闘は戦闘機の機動上の問題のために、マッハ１以内で行なわれるが、ＡＴＦは先にも述べた高機動能力によりマッハ２程度の高速ドッグ・ファイトをやってのけるのである。そのための低速では、さらに高い機動力が得られるのである。しかし、高速でのドッグ・ファイトは機体は無事であってもパイロットの方に負担がかかるので、当然、対Ｇ（動）スーツも強化されている。その上、ＡＴＦは高度なステルス性をもっているためＡＴＦを相手にする戦闘機等は非常に探知・発見・攻撃が難しくなっている。レーダー能力が低かったりすると発見する前に撃墜されるというケースも多くなるであろう。さらに、ＡＴＦのあまりある能力を高性能コンピューターが各セクションごとに管理するため、高性能このうえない物になっている。





また、このポッドは通常のＥＣＭポッドではなく、恐しく強力なECMを発生しコンピューター制御のフライトシステムを破壊し、敵機をコントロール不能として撃墜する事もできるという事で、さらには高出力ECMにより接近戦では機銃のかわりに敵機のコクピットに照準する事でパイロットの殺傷も可能だという。

右側のポッドには、ミッションにより変更されるミサイルポッドが納められるそうである。というのもミサイルもそのままハードポイントや半埋め込み式ではステルス性に対し障害となるので安定翼を折りたたんでポッドに入れてコンフォーマル化を計っている。この様な総合的な設計によりステルス性は高くなるのである。また、このポッドに納められるミサイルに超高速ミサイルがある。これは、もともと対戦車兵器として開発されたものであったが、そのミサイルの性格上、誘導システムは簡単なものでよい、というものこの超高速ミサイルは目標に対してその名のとおり、超高速で直線的に飛んで行くため目標はECM等や機動による回避をするのは、きわめて困難である。たぶん、IR追尾のサイドワインダーのかわりに使用される物であろう。前にもふれた様に、このデモンストレーターは、前進翼を採用しており、前方にはＸ—29同様、カナード翼をもっている。そして、Ｘ—29で問題となった主翼前縁と胴体が形成するＶ形による欠点を、Ｘ—29の様にストレーキをつけるのではなくドックツースに近いＶ字形スリットで、強制的に気流をにがして空気抵抗をなくしている。この機の特徴のひとつというよりATFは、すべてが特徴の様な物であるが特筆すべきはカナード、主翼ともにMAWを用している事である。M・A・W(MISSION、ADAPTIVE、WING)別名・可変キャンバーウィングの事で翼の前縁および後縁とを連続的に曲げることにより、翼型のキャンバーを変化させるのである。また、スパン方向にも連続的な曲げをつける事ができる。つまり、より鳥の羽根に近い動きをする翼になったという事である。この事により、この機体には、垂直尾翼なるものがない。もともと戦闘機は戦闘が第一の目的のため、高い安定性はむしろ高機動をかける際、都合の悪い物である。そこで、このYF－Ｘは近代の戦闘機の例にもれずに、機体を不安定にして、安定性をコンピューター・コントロールやフライバイ・ワイヤーで確保し、MAWや２次元などを駆使する事により高い戦闘機動力を発揮するのである。それゆえに、垂直尾翼なる物を思い切って廃止するという設計は功を奏したといえよう。ただし、胴体下面にはCCV効果等を狙ったと思われるベントラルフィンが設けられている。また、この機体重量は非常に軽い物となっているが、それは新複合材料による所が大きい。

ATFは機体構造素材の面でも、意欲的に新しい素材が使用されている。なかでも、複合材料は従来のエポキシ系ではなく、サーモプラスチックが使用されている。サーモプラスチックはエポキシに比べてあらゆる点ですぐれており、高温にも強く耐衝撃性も高い。また、ノズルにはカーボンカーボンが使用されている。これは、カーボンファイバーをマトリックス材の中に積層し高温でキュアするとマトリックスが炭化を起こす。この様な方法で作りだされたのがカーボンカーボンである。

この様に従来、金属で作られていた部分にも積極的に新複合材料が使用されている。新複合材料は、すべてレーダービームを吸収または拡散される様に処理が施されており、これもまた、ステルス性を高める要素となっている。

前記の新複合材料の大幅な使用により機体重量はＦ—15の32ｔに対し、約20ｔと非常に軽量化がされている。その機体に対し、エンジンは、Ｍ・Ｈ・Ｖ（ＭＡＮＮＥＤ、ＨＹＰＥＰ、ＳＯＮ—ＩＣ、ＶＥＨＩＣＬＥ）やＨ・Ｓ・Ｔ（ＨＹＰＥＲ、ＳＯＮＩＣ、ＴＲＡＮ—ＳＰＯＲＴ）の様な水素エンジン等は、採用されず、確実な所でターボファンより高速で効率のよいターボジェットに近い物になっている。また、先にも述べたように新複合材料の多用で軽量、小型、高出力、低燃費を実現した物が搭載されているため、その機動力、STOL性は計りしれないものがある。

外観的な事はこれ位にしてアビオニクス関係について、ふれてみたいと思う。

これもATFは飛躍的向上を見せているが、それは単にレーダーやサーモグラフ、そして赤外線による探知能力が100km〜180kmと長くなるだけでなく、多数のデータを最優先にCRTやHUDを通して表示する高性能データプロセッサーシステムが搭載されており、ボイスコマンドシステムも、一部であるが採用されているらしい。

また、これはステルス性に関係するのだがコクピット内部は意外にレーダークロセクションが高いので当初はキャノピーにメッキ等が考案されたが、このＹＦ—Ｘはコクピット内に蓋の様な物がつけられてレーダークロセクションの低下と対ECMがなされている。もちろん視界は充分に確保がなされている。

また、これもATF概念のひとつであるが、ATFは機体の高性能化のほかに信頼化や整備性の向上も計られている。更には地上支援器材の減少も条件とされている。通常、戦闘機が出撃する際にエンジンスクーター、エア・コンカート・アビオニクス点検用器材、酸素供給、燃料タンク防爆用の不活性ガス供給などのグランドバックアップシステムが必要となるが・これらすべてを機内に納める事を可能としている。これにより短時間内での出撃を可能とし、また少ない人員で作戦行動を行なう事ができる。また、ATFは整備性の向上のために主要部分ごとにコアブロック化がされており、それらすべてがコンピューターにより統合されており、飛行中の故障などをフェールセイフとし、より安全な飛行を約束している。また、コアブロック化しているため、地上での修理等も迅速に行なう事を可能としている。ほかにも、未確認ではあるが、このＹＦ—Ｘの塗装に使用されている塗料もフェライトを含んだ特殊塗料であり、レーダービームを吸収する効果があるとされている。また、機体全周にはレーダービームを拡散させる塗料が使用されているらしい。

さらに、ATFの燃料は特殊なものが用意されているらしく高速燃焼型で排気は急速冷却されるという燃料らしい。このＹＦ—Ｘの登場により世界中の軍事関係者たちは、大きな波紋を投げられたような物である。なぜなら、米空軍がＹＦ—Ｘを発表するという事はアメリカの先端技術はＹＦ—Ｘを越える物を研究中だという事実によるのだろう。

■新複合材料　Ａ・Ｔ・Ｆの持つ、流曲面形状を可能としたのは、やはり新複合材料の進歩による所が大きい。特に従来の様に金属性の素材の場合は、機械ファスナー（リベットやスナップヘッド型ボルト）が必要であったのに対し、新複合材料は熱や圧力による加工が出来てコストダウンやフェールセイフ（機体の一部に故障が生じても全体として安全を保つ事）にも一役買っている。また、ＡＴＦに各部に使用されているカーボンカーボンは一般に発表されている物を、さらにＡＴＦ用に手を加えた物らしいが、製法については本文中の説明と重複するので省略する。また、その名称からも判るとおり、カーボンの様な非金属繊維をエキポシのかわりに、スペースラボ（無重力実験室）で開発された金属性マトリックスに埋め込んだ物であり、非常に強度等も高い新複合材料であるらしい。このほか、ＡＴＦにはレーダー波を吸収、または拡散させるプラスチック系複合材料も各所に多用されている。この様な、高度な材料のほかに熱可塑性プラスチックを使用して、インジェクション・モールド法による低コストの使いすてパーツも多用されているらしい。

1/48 SCALE FULL SCRATCH MODEL

レイズナーMkII

可変モデル

by：佐藤　直樹
NAOKI SATOH

本当に残念な知らせなのですが「蒼き流星レイズナー」は6月いっぱい（第38話）で終了となるのです。そのために40話以降で登場になる予定だった、このレイズナーＭｋIIは、幻のＳＰＴとなってしまったわけです。

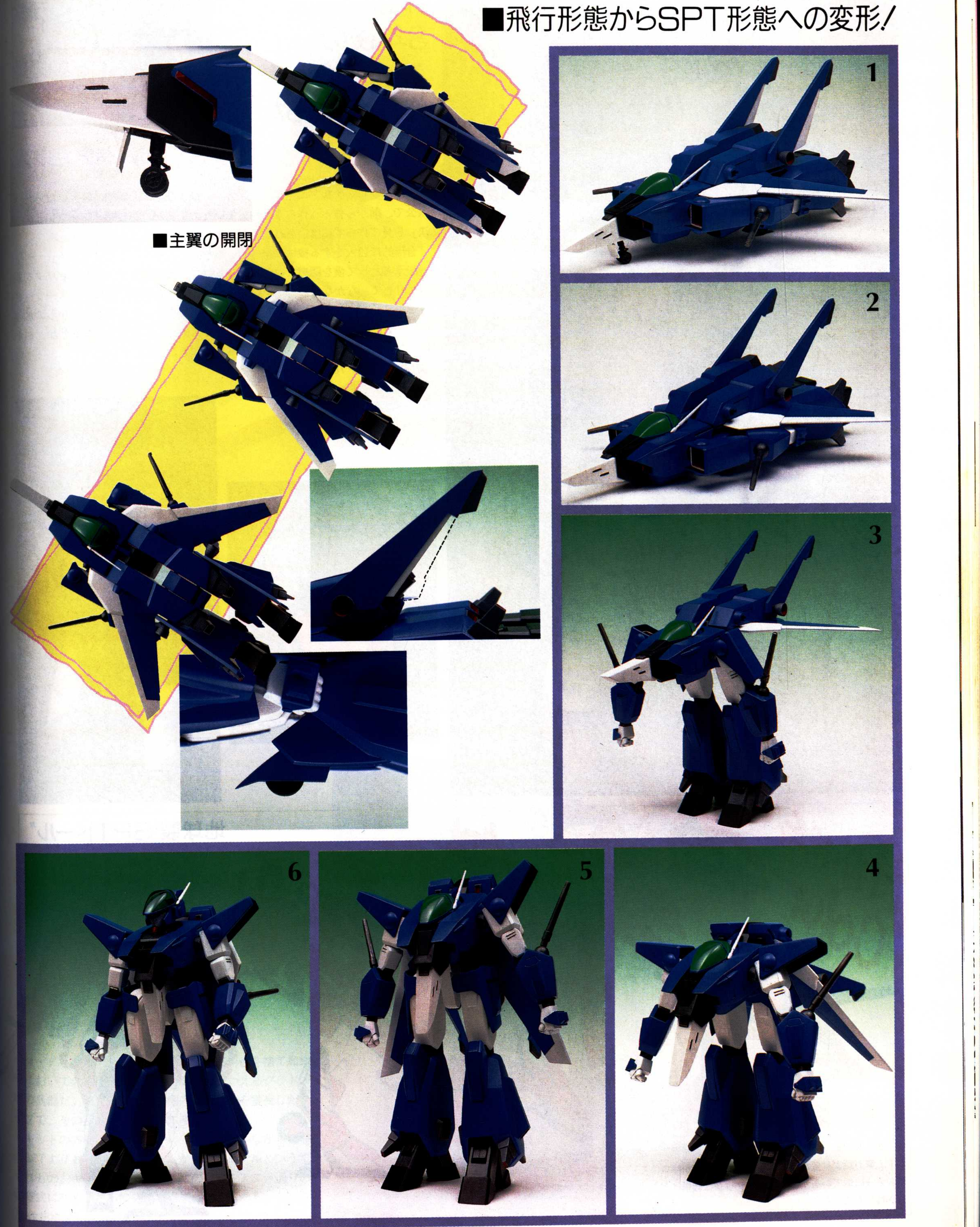
可変機構のために、他のＳＰＴに比べて、かなり頭が小さいプロポーションになりました。また、これによって1／48スケールで全高は21cmを越えるものとなってしまいました。（レイズナーなら、1／48で約19cm）

ところで、レイズナーＭＫIIはＳＰＴというより、ソロムコのようなＭＦ（マルチフォーム）といった方がよいのですね。

（製作記事は、Ｐ76）



■飛行形態からSPT形態への変形！



■主翼の開閉



1/8 SCALE FIGUER

3年後のエイジが作りたくなった…



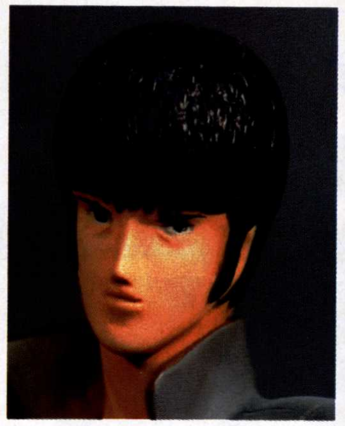
by：緒方　宗人
MONETO　OGATA

アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ……ひさびさに心情的に好きになった主人公で、前から作ろう作ろうと思っていたのですが、第22話「フォロンとの対決」を見て作らずにはいられなくなりました。

「合理的に殺人をする機械に乗っているなんて、もう、まっぴらだ！」

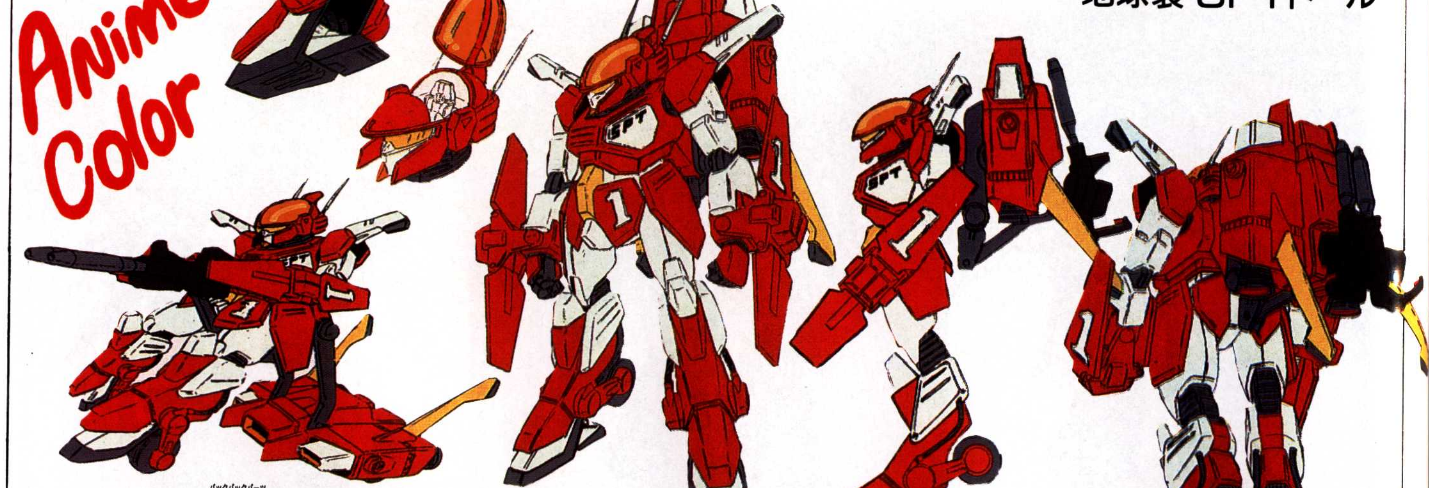
「伝承者として僕を認めないなら、フォロン、僕を殺せ！」なんてセリフを言ったりして、なかなかかっこいい。しかし、どうもあのパイロットスーツ（のカラーリング）が好きになれなくて困ったのですが、なんでも４月からの放送分で一気に舞台が３年後になるとかで、コスチュームも新しくなるとか。これが、なかなか、かっこいいので、こっちを作ることにしました。

（製作記事は、P78）





地球製"SPTドール"



ＢＣ６で紹介された、ＢＰＰ（バックパックパーツ）試作品のアイデアが生かされた地球側ＳＰＴ。第31話より登場、デビットとシモーヌが搭乗する。シルエットはレイズナーに似ているが、ローラーダッシュ機構はドトールを参考にして開発されたものだろう。





KIT REPORT

■1/100 SCALE MF-SL-52C ソロムコ

by：長崎　美治
YOSHIHARU　NAGASAKI



M・F（マルチ・フォーム）とは、汎用性を捨て局地戦においての性能を向上させた準 SPTといえるグラドス軍の兵器だ。ソロムコは大気圏内飛行性能を重視したタイプで、その空戦性能は非常に高い。

キットの方のソロムコは、1／100スケールながらも他のSPTよりも一周り大きく、しかも可変モデルというすぐぐれもの。キットでは取り外し式の手首をアニメ通りの収縮式に改め、さらに各部を徹底改造してある。

（製作記事は、P94）



■1/72 SCALE

SPT-GK-10UII ブラッディ・カイザル







■1/100 SCALE

MF-GS-54Cガンステイド





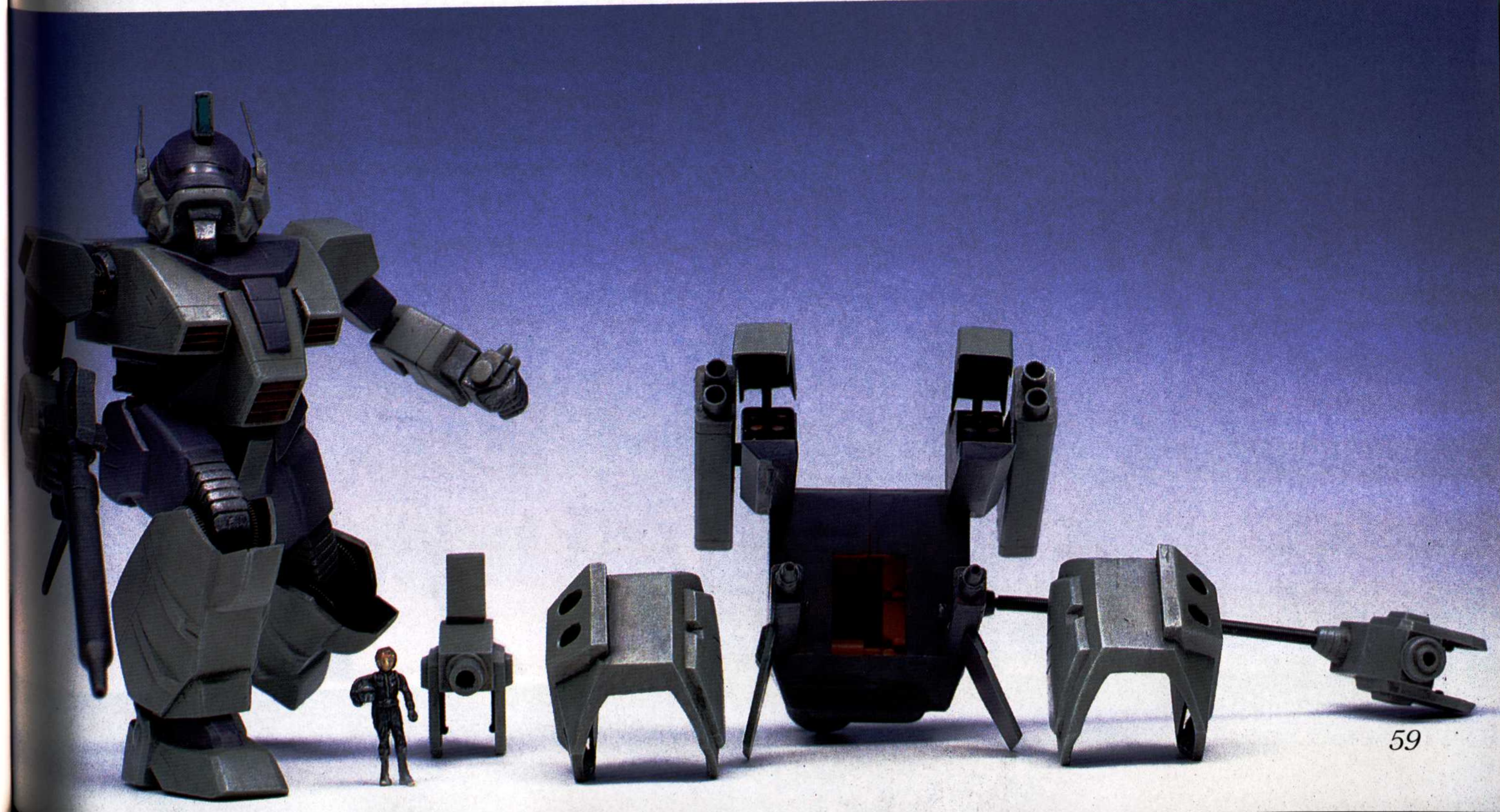
KIT REPORT

by:藤原　哲
SATOSHI FUZIWARA

1/72グライム・カイザルと1/100ガンステイドをリアルタイプでまとめてみました。こうやって仕上げてみるとSPTって、モビルスーツとは違った魅力がありますね。キットの方もプロポーション、ギミックともにたいへんすぐれているし…。

グライム・カイザルは赤色のブラッディ・カイザル風にしました…といってもエイジの姉、ジュリアが乗っている事を意識したわけではありません。ガンステイドの方はまるっきり、オリジナルの塗装です。ところで、ガンステイドって、いつテレビに出てくるのでしょうか？

（製作記事は、P.92）









KIT REPORT

■1/100 SCALE

TS-SG-50C スカルガンナー

by：星　光彦



「レイズナー」のＳＰＴでは最高のヒットメカといわれるスカルガンナー。第26話以後の新シリーズでも、改造バージョン〝ターミネーター・ポリス〟として登場しています。

1/100スケールのスカルガンナーを徹底改修。塗装が苦手という弱点を克服しながら、〝血も涙もない殺人機〟のイメージを出すために、フランケンシュタインのイメージできめてみました。

（製作記事は、Ｐ.95）

▼1/100スケール（左）のキットとの比較。キットの製作は大阪府の酒井寛雄氏によるもの。かなりディテールアップされています。（製作記事はＰ.96）

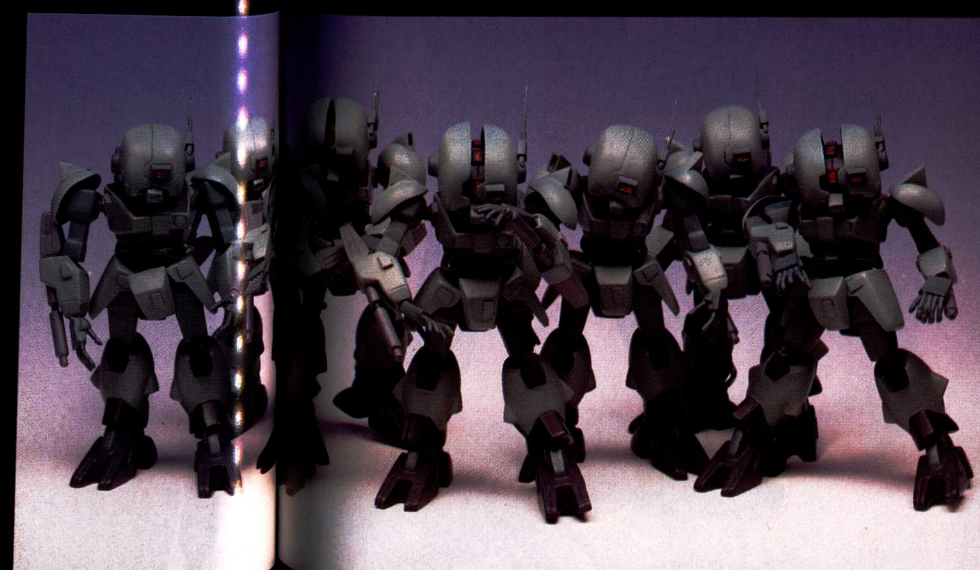


■1/72 SCALE

FULL SCRATCH MODEL

SKALL GUNNER





迫り来るT・S（テラー・ストライカー）の恐怖…

by：井上　正人
MASATO　INOUE

「レイズナー」はグラドスの高度な文明と近未来の地球（1996年）との間に存在するメカとして、ぴったりのフィーリングを持っているＳ・Ｐ・Ｔが本当に格好良く描かれていますね。完全ともいえるコンピューター制御システムやバックパックの互換性のおもしろさを持つ航空港機感覚のメカが飛びかう中で一味違ったＳ・Ｐ・Ｔ（Ｔ・Ｓ）スカルガンナーが登場。これがまた人気抜群のメカになってしまったのですが、その秘密はどこにあるのでしょうか？　あのシンプルで無表情な頭部の中心を通っているすき間から光がもれたかとおもうと顔面がパカッと割れて中から名前の通り、骸骨のような内部メカが現われ、センサーの赤い光線を放ち、人を殺傷するその不気味な行動パターンか？　無人のくせに思ったより軽快なその動きか、それとも手足が破損しても頭部を破壊しないかぎり迫ってくる恐怖か？　どれにしても他のＳ・Ｐ・Ｔにはない魅力を持っている事は確かです。

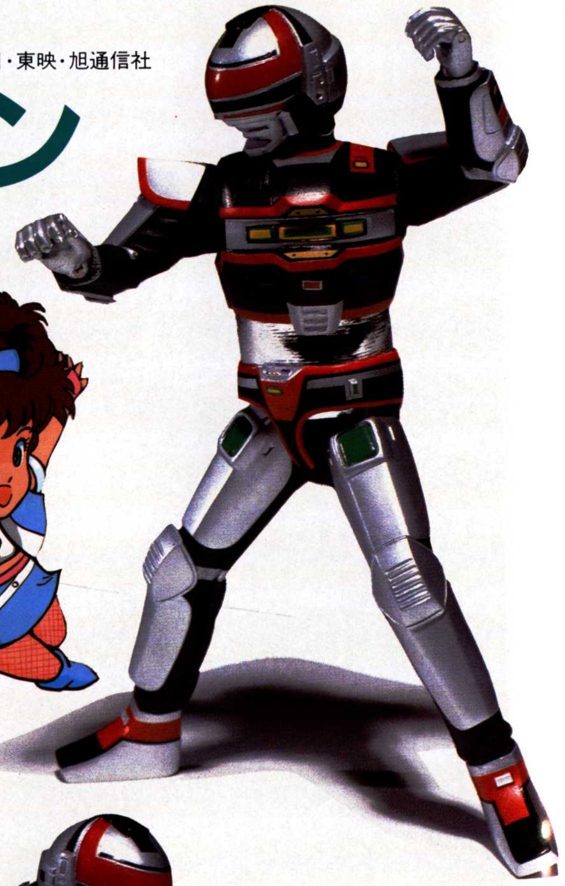
僕が、スカルガンナーを作ろうと決めたのもこれらの他とは違った魅力に加えて、同じメカが複数存在するおもしろさをテレビ同様に再現できればと考えたからなのです。

SPIRAL ZONE HERO COSTUME SERIES 4

©テレビ朝日・東映・旭通信社

1/12 SCALE 時空戦士 スピルバン







前回の「ジャスピオン」に続き、「時空戦士スピルバン」です。作り方は基本的にはジャスピオンと同じです

S・Zフィギュアにポリパテを盛っていき原型を作り、バキューム・フォーミングでアーマーを作っていく方法です。ただ、この作り方だとフィギュアが2体も必要になり、もったいないので、ジャスピオンの原型を一度、バラしてSZフィギュアの状態にもどしてからシリコンで型取りしてプラキャストの複製から原型を作る事にしました。

フィギュア本体は各部にすき間があって、そのままでは型取りが不可能なので、シリコンが流入してしまいそうな所をポリパテでふさいで型取りし、プラキャストの複製から原型を作ります。

スピルバンは資料としてもらった写真を見て作ったのですが、黒と銀色なので面取りがちょっと判りにくい所があり苦労しました。

頭はポリパテ原型のシリコン→プラキャスト複製、S・Zフィギュアは、着ぐるみの中に入っている人とはプロポーションが違うので各部のバランス取りに、ちょっとしたディフォルメが必要です。どうしても上半身が大きくなってしまうので、足首を多少、大き目に作ってバランスのつじつまを合わせると良いようです。

さて、4月からスタートした「スピルバン」のキャラクターデザイナーとして雨宮慶太氏が起用され、注目を浴びています。彼は、私がデン・フィルム・エフェクト（映画のタイトル、視覚効果を担当している会社）にいたころの同僚なのです。おたがいに、この手の特撮番組が大好きで、今も友人として付き合いが続いています。

宇宙刑事シリーズの視覚デザインは野口竜氏が確立したものですが、それをさらに発展させたイメージとさせる事を期待しています。

今回もアンダーウェアの縫製は、外川祐さんの協力によるものです。

（製作・千草 巽）

カット・松川健一

Beautiful Figure

机上の妖精

by. Hiroyuki Ito



アニメキャラクターから始まった日本のフイギュアブームは現在、様々な広がりを見せ、ひとつのジャンルとして定着しました。ここで私なりに、今までの動向をふりかえってみることにしました。

以前はイラスト、表紙、扉絵などがら気に入ったものを選び、その1枚の絵だけで造っていたと思います。今のようにあらゆる角度から見た絵を資料として造るという事はしませんでした。変な表現だが〝平面の立体〟を造っていただけで〝平面を立体〟にする技術も末熟でした。しかし、造り続ける事によりその技術も向上し、ただ単にキャラクターを造るだけで満足できない人達が出てきました。自分だけの何かをフイギュアに取り入れようと試行錯誤していたのです。作画監督による違いを出そうと頭を2つも3つも造る人、関節を可動にする人、塗装にこだわる人、自分の作風をだそうとする人……。そんな試行錯誤の中で生まれたものが2つあると思います。ひとつは「実際の人間の骨格や筋肉を取り入れ、リアルさを増す表現」もうひとつは「キャラクターとして絵に忠実なものを目指す表現」です。

私の場合、ケンシロウを造った事が転機となり前者の方向へと進んだが、どちらが正しいかという事はありません。モデラーによって違ったこだわりがあるし、自分の目指す物を極わめようと努力して刺激しあい技術を向上させていくのだから良い事だと思います。そしてそれと共に受手の見る目も厳しくなり、造り手はさらに努力していかなくてははりません。努力を怠れば、受手に見限られてしまう……人より一↘

しなやかな心を持つ者達



↘歩先を進むのは大変なことなのです。

さて、今回の作例についてです。今回は人間の肉体を意識したフイギュアという事以外、デザインもなく扱い方（BC誌面における）もはっきりしていなかったため、私が好き勝手に造ったもので、デザインにとらわれることなく造りながら立体で確認しつつ仕上げたものです。この方法だと自分の持つイメージを立体であらわすために、自問自答できるので、他人の手によるデザインを造るのと違い自分自身が納得いくものが出来ると思います。この方法を既製のキャラクターを造る場合にも取り入れるべきで、デザイナーとモデラーが製作中にしっかり打ち合わせすれば、双方共に納得する物が出来るのではないかと常々思っているのですが……。

私がアニメキャラに人間の肉体を取り入れた理由は、どんなプロポーションをしていようと体を動かすためには実際の人間の肉体が必要だと思ったためです。実際に線で描かれた絵の中にもそういった表現がありますし…。ただ人間の肉体を取り入れると言ってもそのキャラクターから全く掛け離れてしまっては意味がありません。キャラクターのプロポーションを正確にとらえた上で、平面に押しつけられた体のふくらみを再現しなくてはいけないのだと私は考えていますが、皆さんは、どうお考えですか。御意見お待ちしています。(あ～、固い文章は疲れるなあ)

クライマックスに突入!!

忍者戦士 飛影

飛影





謎のロボット飛影は、主人公達の危機にかけつけ、そのマシーンと合体する。後にはジョウ・マヤを搭乗者とする。

「忍者戦士飛影」は、日本テレビ系で放送中の人気ロボットアニメである。前回取り上げた「超獣機神ダンクーガ」と並んで、最近数少なくなったロボットアニメの中でもファンの多いこの作品を今回は紹介しよう。

舞台は火星、月、地球から大宇宙へと広がってゆくこの作品は、いわゆるテーマ主義の作品とは異なり、自分の信念に基づいて戦う若者の群像を描くことを主眼点としており、同時に新しいコンセプトによるメカニックの合体形態を見せることで、その方面のファンにも高く評価されている。

遠いラドリオ星に伝えられる、伝説の忍者を求める旅、その忍者のみが乗りこなす事が可能であるといわれる3体のマシーン、それに合体して更に強大な能力を引き出すことを可能ならしめる、謎のロボット〝飛影〟の存在…と散りばめられた要素はいずれも魅力的で、しかも幼児層にも受け入れられる単純性をもっている。

しかし残念な事には、様々な伏線等が入り組み、ともすれば人間同士のコミニュケーションドラマにウエイトがおかれるため、〝ピンチの際に飛影参上!〟といった格好いいシーンが毎回見られるとは限らない。また、単純なロボット戦の描写に今一つ工夫が見て取れないのも残念だ。せっかくヒーローロボットらしい傑出したデザイン、ばかりなのだから、それをいかしきったアクションシーンを見たい、と思うファンも多いだろう。

いよいよクライマックスに突入する「忍者戦士飛影」、とにかく見守ってほしい。



鳳雷鷹

黒獅子

主人公、ジョウ・マヤが搭乗する黒獅子。ラドリオ星王家に残されていたマシーンでエル・シャンクに乗せられた。

爆龍

ジョウの友人、マイクが搭乗するメカニック。巨大な龍の形に変形する。その姿は勇壮そのものである。

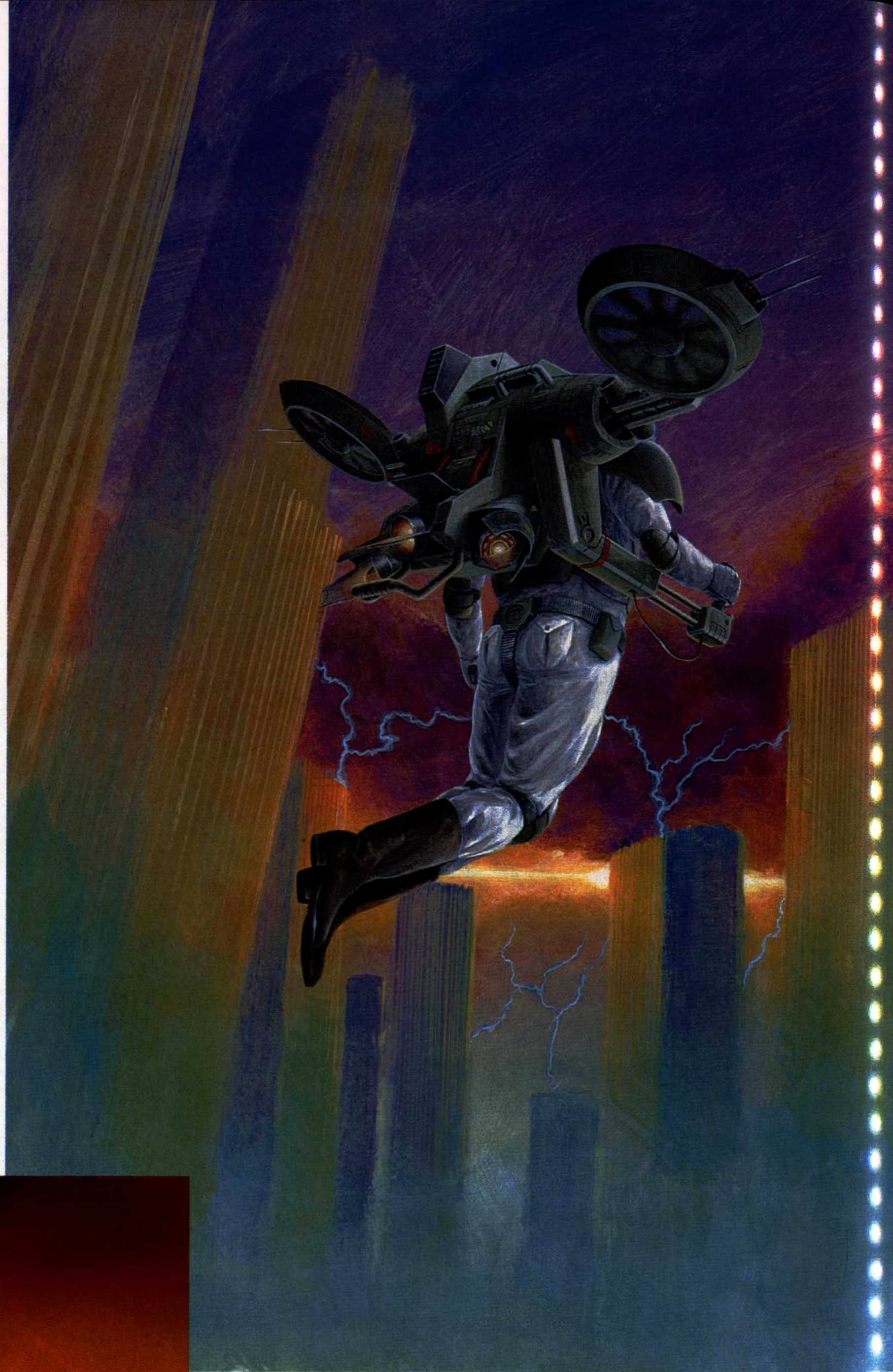
ヒロインの一人、レニー・アイが搭乗するメカニック

右・左ページのカラーイラストは高荷義之画伯による宣伝用のもの。



SPIRAL ZONE

●制式名………ＦＭ30／30Ａ推力降下離昇装置
●制式年………2005ＡＤ
●自重…………33.5kg
●使用エンジン諸元
リフティング・ファン用モーター＝ＳＦＧ　ＭＫ/200型マイクロ・ペレット爆縮ジェネレーター＋ＭＫ12型回生制禦モーター(30型原型)同ジェネレーター＋モノポール型リニアック・モーターＤＦＭ30(30Ａ型)公称推力18Ｎ＋(30Ａ型)
ロケット・スラスター＝ＳＦＧＭＫ4レーザー・ラム／ロケット　推力4Ｎ×3
●飛行性能
巡航(地形追従モード)＝60Ｋｔ(108km/ｈ)
航続距離＝巡航２時間20分、250km
同到達高度＝海面高度より6500ｍ
ロケット・モーター燃焼持続時間＝定常出力４Ｎで1200秒。ただし内蔵燃料のみ。
ホバリング維持高度／時間＝6000ｍ／30分
海面高度／２時間40分(地面効果により巡航モードよりのびる)

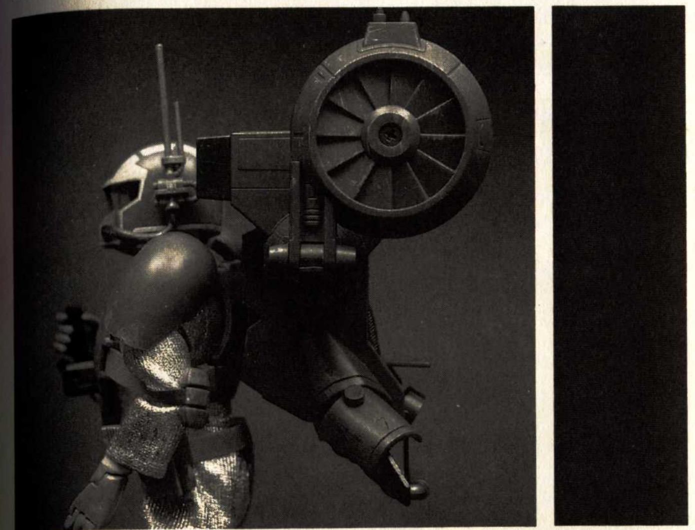


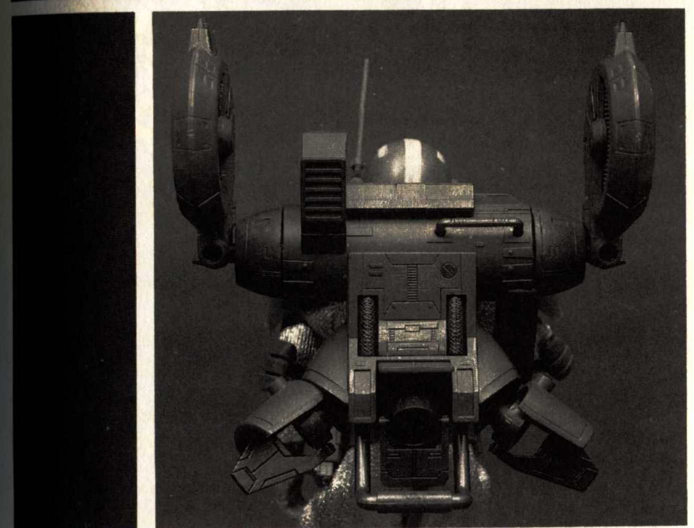


ILLUSTRATION：RYUKOW MASUO

パーソナルフローター

FM30/30A　推力降下離昇装置





〔開発経過・システム概略〕

本機種は、ＳＦＧ〝ゾーン〟侵攻部隊の空艇強襲作戦用に、2004年度より開発が始まった。実戦配備されたものとしては世界発の汎用フローティング・モジュールである。

この種のものは、古くは1950年代からアメリカ陸軍等で開発が進められていた例があるが、当時のものは燃焼時間のごく限られたロケット・モーターを使用するもので、航続時間が１分を超えるものはなく、1970年代に入ってからも、到達高度は150～200ｍにすぎず、実用性は皆無だった。

しかし、1990年代に入り、相ついでエイクロ・ペレットのレーザー爆縮型ジェネレーターによる、軽量小型でごく性能のよいＭＨＤ発電システムが実用化されると、電動リフティング・ファンを内蔵した小型フローターの構想が各国で相ついで生まれ、アメリカ陸軍も「システム化兵員」開発計画に附随する戦域内ビークルの主要な候補として同様のメカニズムの開発を考えていたという。

西歴2000年頃には、レーザー加熱型のターボ／ラム・ジェットが実用化の段階に入ったため、これを用いた非空力的な揚力発生装置と武器とを組み合わせた新概念ビークルの構想が本格化し、アメリカ陸軍は、まずこのシステムを完成させ、大容量のシステム管制コンピューターとレーザーＩＮＳの連動による安定飛行維持のソフトを完全にまとめあげてから、それを流用してパーソナル・フローターを完成させる方針を固めた。後に、この新概念ビークルの方は、ＳＦＧの制式装備となり「ボーファイター」の名で知られるようになる。



その後、〝ゾーン〟の出現に至ると、新編ＳＦＧは当面一般戦術戦闘システムとしてのＡＴＳ、ＡＴＰＳの整備・評価に追われ、フローターの開発構想は中断していたが、やがて、対〝ゾーン〟侵攻作戦が長期化・大規模化するようになると、やはり、従来の空艇作戦装備に高い機動性を加えた高速機動システムの必要が痛感されるようになってきた。とりわけ、高速で移動することが〝ゾーン〟に対する有効な防禦策であることが知られるようになってから、特殊装備を携行する部隊からのその種装備の要望が大きく、さらに、〝バグ〟の登場によって戦域の三次元化がすすむと個人用の飛行装備は新しい戦術対応策を実施するためにも、急務となってきた。

そこで、ＳＦＧでは2004年末からパーソナル・フローターの概念設計にのり出した。しかし、すでにこの時点では、〝ボーファイター〟の実戦運用における豊富なデータが出揃い、システム・コントロールに関してはＡＴＳ、ＡＴＰＳの感覚リンクアップ機構が、そのまま流用できたため、その試作機である〝ＸＦＭ(フローティング・モジュール)30〟――すなわち、推力30ニュートン級の飛行装置の開発は異例のスピードで進み、2005年夏には早くも先行モデルが完成したのであった。

この〝ＦＭ30〟は、強力なモーターによって駆動される二基の可変スラスト／ダクト伸張式ファン・ローター、及び３基の補助ロケット・エンジンから構成される。

ファン・ローターは、直径52cm、最大19000ｒｐｍ、１基で９ニュートン、90kg弱の推力をもち、最大推力軸をプラス30度、マイナス25度まで交換することができる。２基のファンは、それぞれ逆方向に回転してトルクを相互に吸収している。

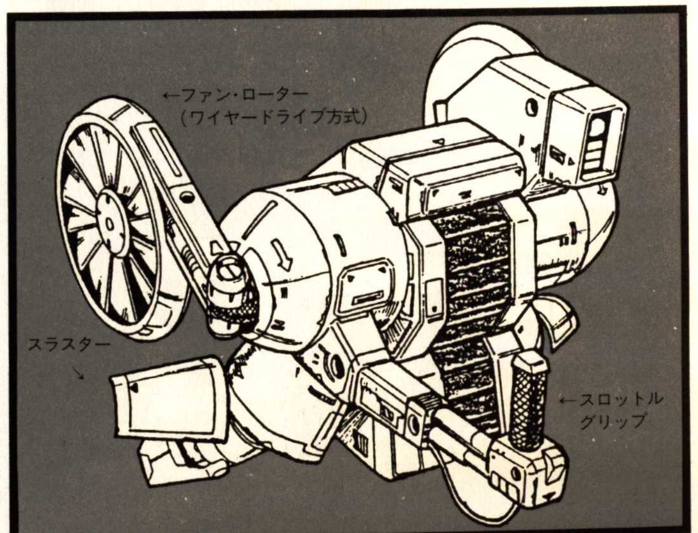
試作モデルのＸＦＭ30においては、このファンは、モーターからワイヤーによって動力を伝達する方式が漸定的にとられていたが、この方式だと伝達ロスや震動が多く、また、機構の重量軽減にも不利であることがわかり、量産型のＦＭ30Ａからは、モノポール偏向型のリニアック・モーターをファン側とダクト型に組み込んだダイレクトドライヴ方式に切りかえられた。また、量産型からは、ダクトを下方に必要に応じて伸強させる。エクステンションチューブがとりつけられ、推力効率の向上に寄与させる事が可能となった。

海面高度附近でのホバリング、ＮＯＥ（ナップ・オン・アース＝地表の隠ぺい物を利用した超低空隠密接近飛行）モードの飛行などの際には、ダクト整流と地面効果によって大幅に揚力が向上し、短時間ならば総計350kgの離昇重量も発揮できる。

ロケットモーターは、高速離昇やジャンプ、重量物運搬等の際に使用するものだが、〝バグ〟との空中の遭遇戦においては、高機動スラスターとして有効に用いられることが実証されており、飛行制禦コンピューターによって、ファンのベクター交換とロケットモーターのバーニアモード噴射を組み合わせ高度のマニューバリングが可能になった。ただし、モーターそのものは、ペレット爆縮のブラストを用いたスクノラムとロケットの混合タイプで、1200秒の燃焼時間を達成してはいるが、これをこえると、もはや揚力と推力交換はファンのみにたよらざるを得ない。もっとも、当初から高機動モードでの飛行を想定している時には、外部燃料タンク（水ペレット・タンク及び射入ユニット）を装備し、若干のマニューバー性能とひきかえに全飛行行程にわたるロケットの使用を可能としている。

以上すべてのシステムは、ＡＴＰＳと同機種の戦術情報統制用コンピューター、及びヘッドギア内の感覚リンクアップ用ターミナルによってまとめられ、コード化された飛行感覚の入出力によってこまかい制禦が行なわれる。従って、大まかな操作は手動にまかせるとしても、重心の移動による制禦のような習得的・感覚的操作に関しては完全にコンピューターまかせでよく、人間の意志信号の読み出しによって、最適のフライト・エンベロープを実行できる。本機の使用に際してはＡＴＳ、ＡＴＰＳの着用訓練をうけたものなら、10時間の習熟飛行だけで充分使いこなせるようになった。

尚、一般の空挺降下作戦においては、特に長距離巡航の必要はないため、基本ユニットの装着のみ行なうが、作戦地域まで自力で進出しなければならない場合、重心移動コントロールを排し首から膝まで支持する固定ハーネスを装着した上で、リアリンク用の翼をユニットに同架し、長距離・高速飛行を可能とする「マン・プレーン」バージョンが開発されている。



■スパイラルゾーン・シリーズ〝パーソナルフローター〟(1000円、発売中)

忍者戦士飛影完全設定資料集

カラーページに続いて、一色ページでは、各メカニックの設定を紹介しよう。初公開資料も満載!!

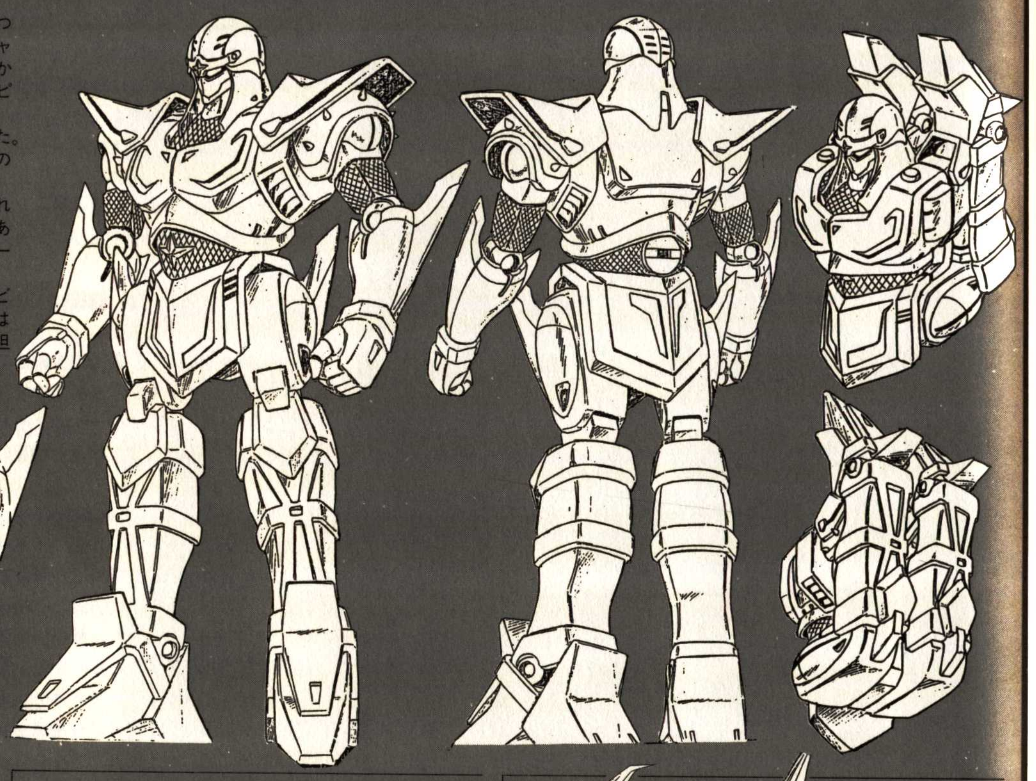
飛影

かつての忍者を思わせるシルエットを持つロボット飛影。その正体は、かつてエル・シャンクで地球を訪れたラドリオ星人が、何名かの忍者をつれさり、その能力を分析しコンピューターに記憶させたものなのだ。

その時同時に5体のロボットが製造された。無論、飛影はその一体であるが、では残りの4体はどこに？

飛影には当然忍者の能力がインプットされており、それを応用した攻撃などが得意であり、又黒獅子等との合体能力を持ち、パワーアップ変形をする。

エル・シャンク側のメカニックは「ガルビオン」で知られる大畑晃一、敵メカニックは作画も行う森本靖泰がそれぞれデザインを担当した。

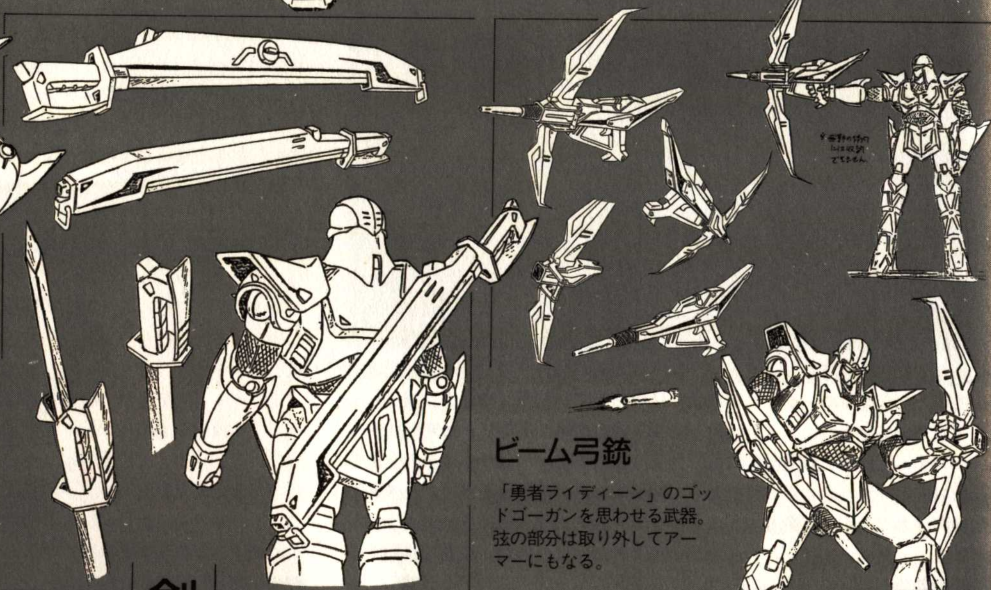






マキビシランチャー

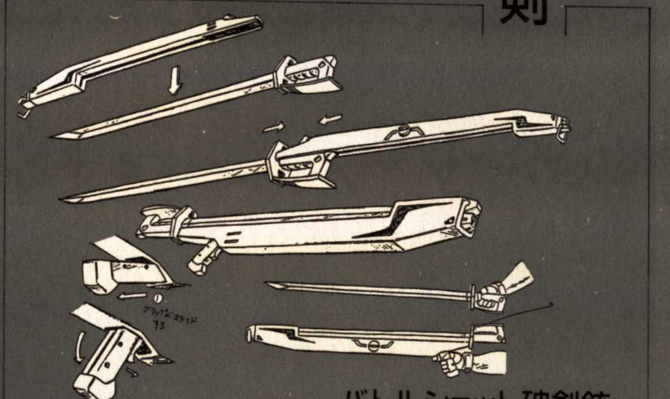
手裏剣を思わせる武器、マキビシランチャー。腰から連続発射する。



ビーム弓銃

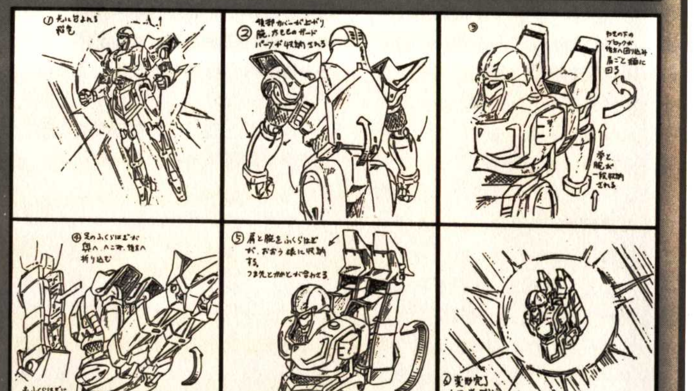
「勇者ライディーン」のゴッドゴーガンを思わせる武器。弦の部分は取り外してアーマーにもなる。

剣



バトルショット破剣銃

バトルショットはマウントによって飛影の背につけられている、銃と剣を兼ね備えた兵器。図のように様々な使い方がある。

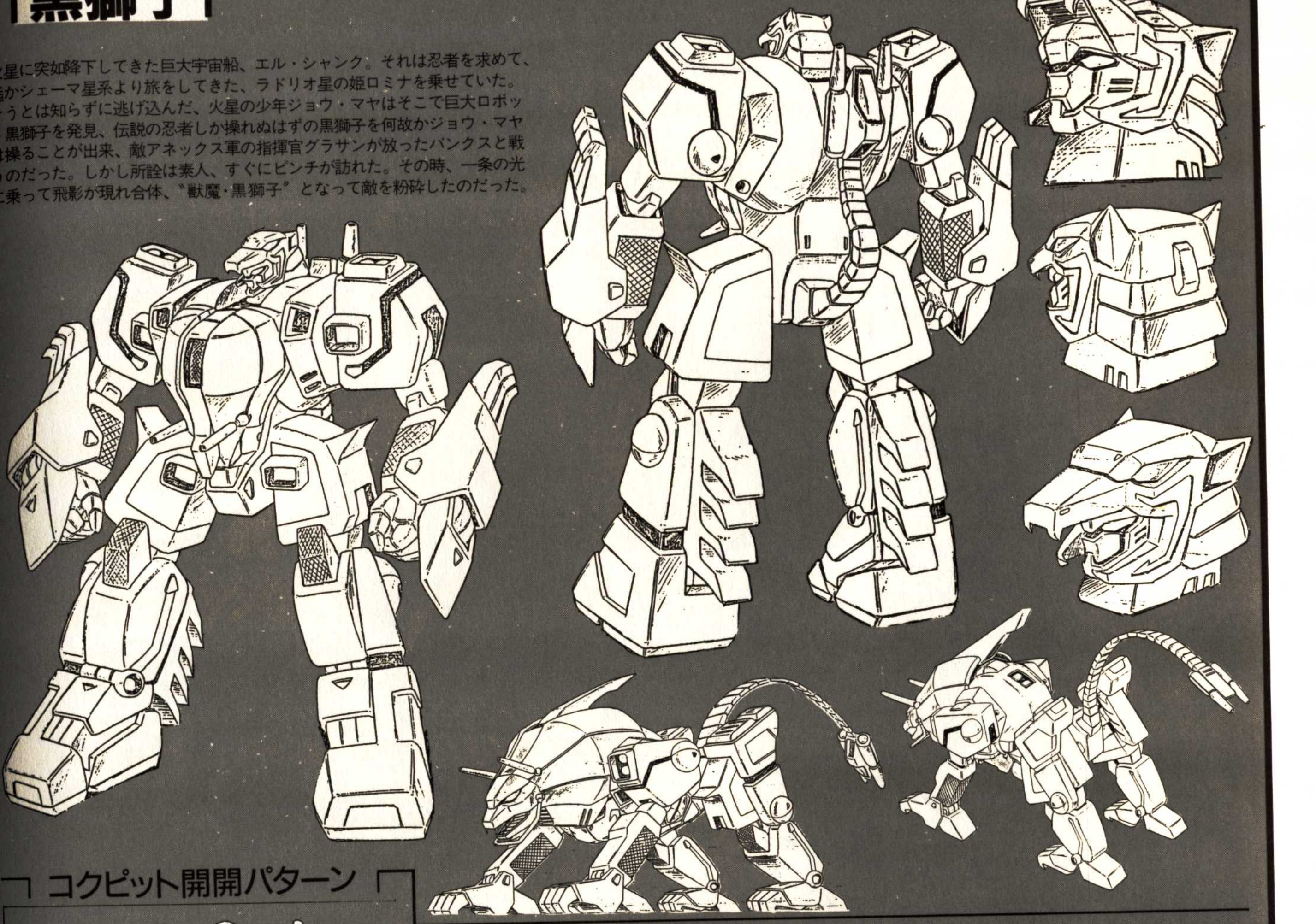


飛影の合体時、変形パターン。アニメ誌等に載ることはなかったが、独創的な変形イメージでパワーに満ち溢れている。尚、飛影は企画時"飛竜"という名だった。

◎「忍者戦士飛影」の原案、及びメインライターを担当しているのは渡辺由自。ロボットアニメは「伝説巨人イデオン」から参加した。「聖戦士ダンバイン」等を経て、「重戦機エルガイム」ではシリーズ構成もつとめたベテランだ。元々は実写畑の脚本家で、日本テレビ系で放送され、人気を博した「傷だらけの天使」がデビュー作である。重厚なドラマ展開の中に、青春ドラマの要素を取り入れるのを得意とし、先頃発売された小説版「重戦機エルガイム」（全3巻・朝日ソノラマ刊）もファンに大好評で迎えられた。

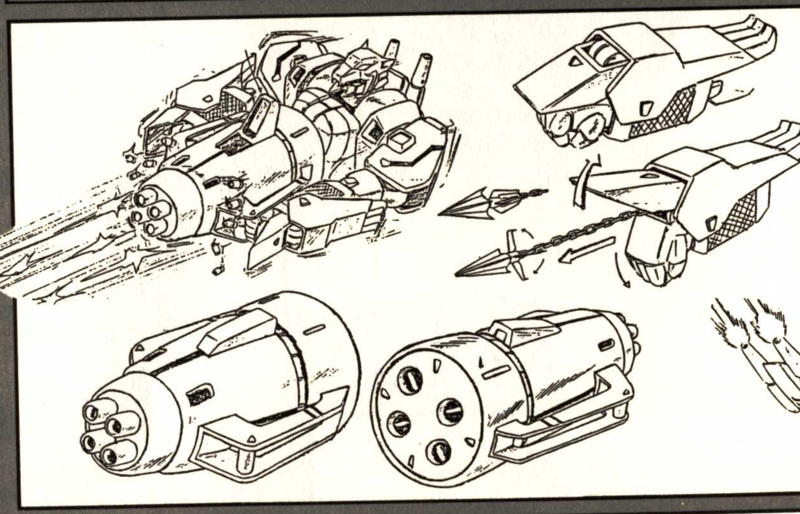
黒獅子

火星に突如降下してきた巨大宇宙船、エル・シャンク。それは忍者を求めて、遙かシェーマ星系より旅をしてきた、ラドリオ星の姫ロミナを乗せていた。そうとは知らずに逃げ込んだ、火星の少年ジョウ・マヤはそこで巨大ロボット黒獅子を発見、伝説の忍者しか操れぬはずの黒獅子を何故かジョウ・マヤは操ることが出来、敵アネックス軍の指揮官グラサンが放ったバンクスと戦うのだった。しかし所詮は素人、すぐにピンチが訪れた。その時、一条の光に乗って飛影が現れ合体、"獣魔・黒獅子"となって敵を粉砕したのだった。

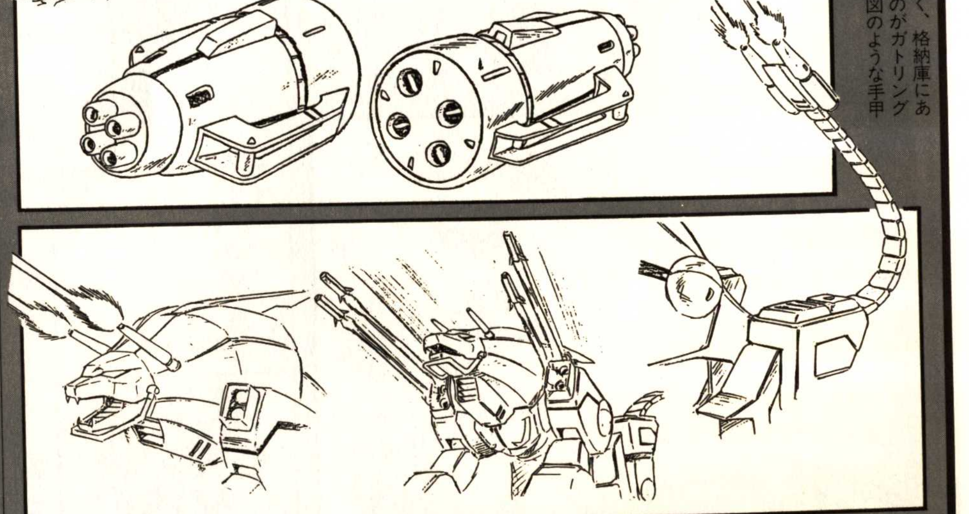


コクピット開閉パターン





特に黒獅子用の武器というわけではなく、格納庫にあったものをジョウが勝手に使っているのがガトリング砲でかなりの威力をもっている。また図のような手甲から発する武器もある。



獣魔となったときの黒獅甲は殆ど無敵である。頭部、腕部、しっぽなどに様々な武器を秘め、敵に戦いを挑む。獣のスピードとパワーを持ち合わせた無敵のメカニックだ。

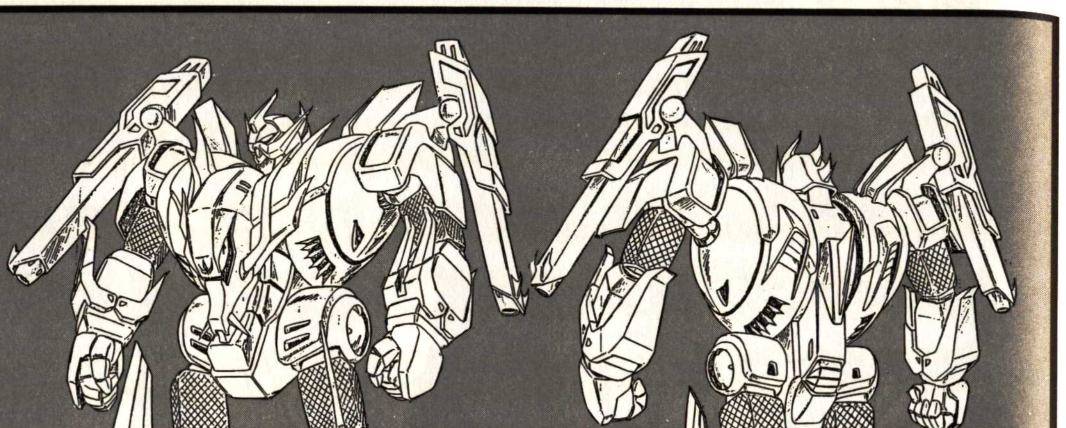
◎「忍者戦士飛影」の放送は昭和60年、10月6日より開始された。放送は一年間の予定だったが、残念ながら幾らか短縮されることになった。その為、クライマックスとされていたシェーマ星系での大戦闘がスケールダウンしてしまうかも知れない。東京での放送は日本テレビ・日曜・朝10時30分からと少々みずらい時間帯だが、痛快無比のこのシリーズ、是非一度は見てみてほしい。番組の製作を行っているのは「うる星やつら」(初期) などで知られるスタジオぴえろで、同時間帯の前作「星銃士ビスマルク」も同社製作作品。(監督も同じ案納正美)

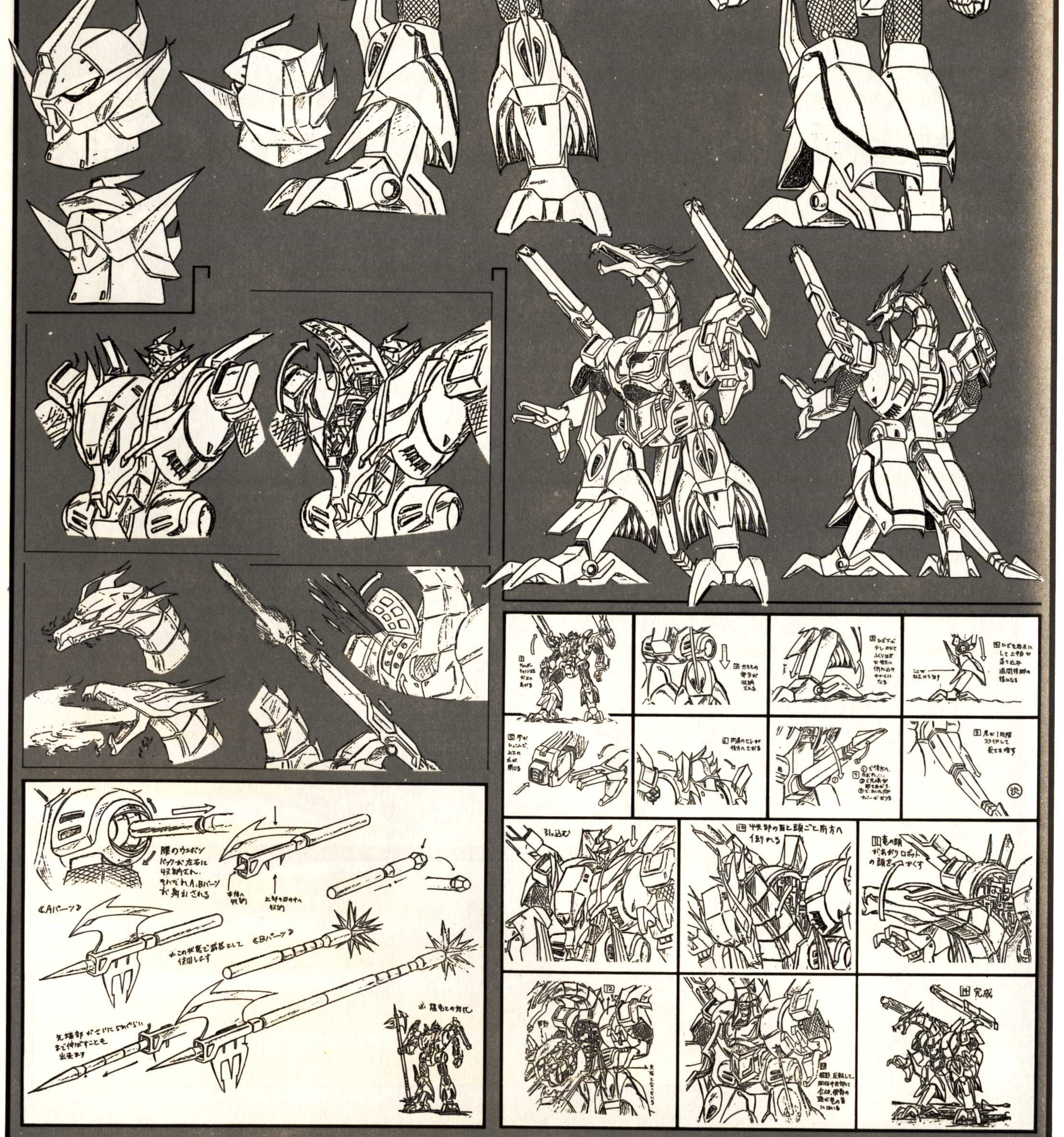
爆竜

ジョウの親友であり、「兄貴」と慕うマイクが乗る爆竜。いかにも大畑晃一らしいデザインラインを持つメカニックで肩の巨大ランチャーは竜、すなわち〝海魔・爆竜〟に変形したとき、抜群の破壊力を持つ。

忍者の技の一つ〝水とんの術〟とも言うべきものを操り、水を出現させ、それを自在に操ることができる。

マイクは気が小さいが、ジョウの元に常にくっついている。最近はロミナ姫の従者であるシャフに魅力を感じてしまっている。





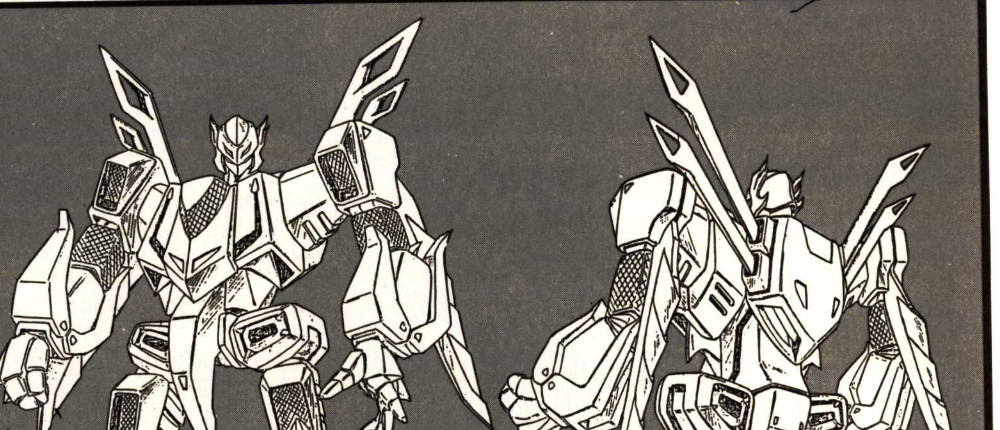
◎「忍者戦士飛影」のキャラクターデザインは、加藤茂と平野俊弘の共同作業である。加藤氏はタツノコプロダクションなどでの作監として知られており、また平野氏は「マクロス」「メガゾーン23」などでファンが多い。基本的には男性キャラクターが加藤氏、女性キャラクターが平野氏によるものだが平野氏がデザインしたものは初期のものだけで、ゲストキャラは一人を除いて総て加藤氏のものである。平野氏は現在、スーパーヒロインを主人公とした、メカアクションと怪奇性が加味された「戦え！イクサー1」などでの監督作業に拘わっており、その力量に対する評価は高い。

鳳雷鷹

当初、成り行きからエル・シャンクに乗り込みジョウ・マヤやマイクと行動を共にしていたレニー・アイは、しかし父が火星長官ハザード・パシャに捕らえられたことに怒った。そして皆の制止も聞かず、エル・シャンク内に残されていたロボットに乗り込んでしまった。

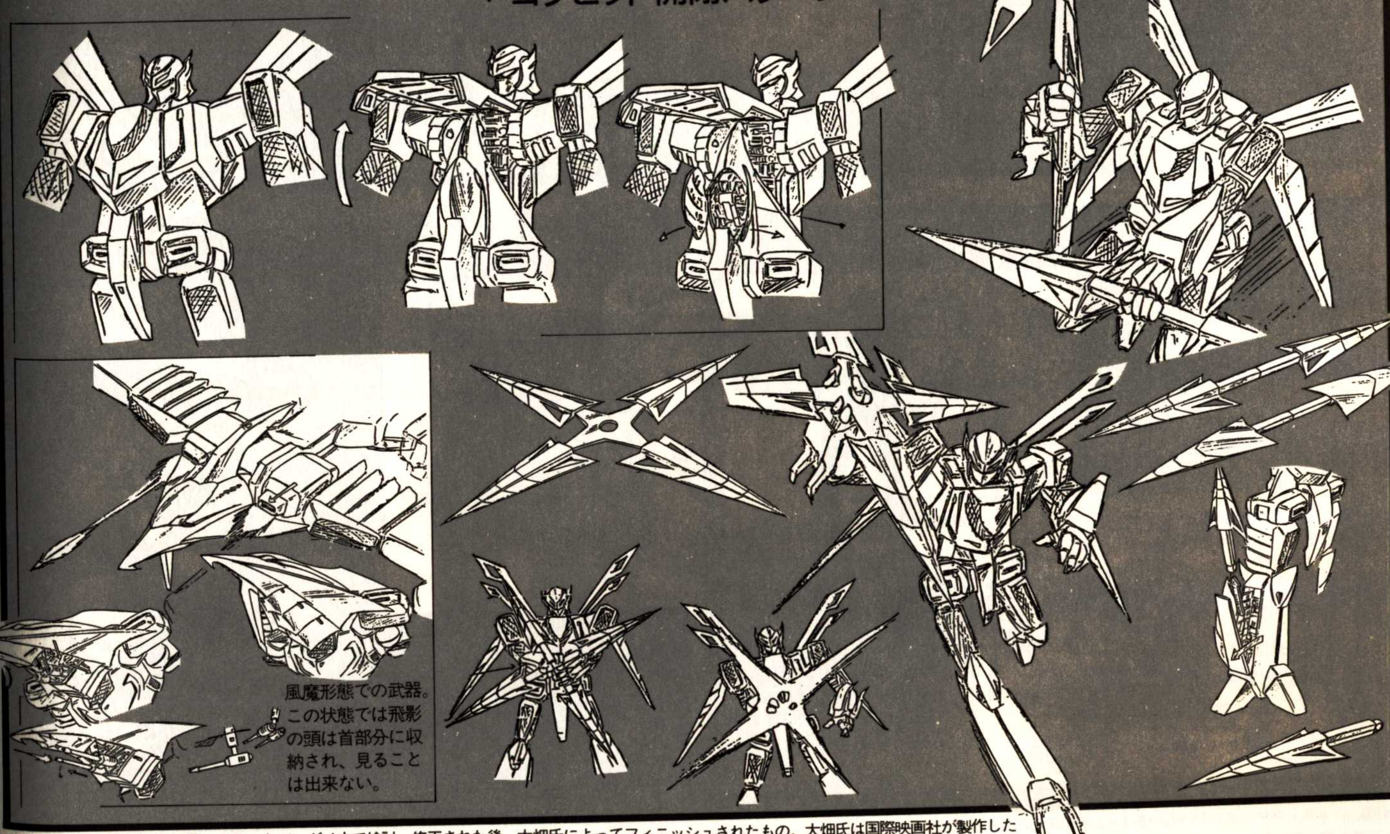
そのメカニックの名は〝鳳雷鷹（ほうらいおう）〟、レニーに似合った赤いロボットである。

レニーの感情が高まったとき、飛影は飛来し、合体する。それによって〝風魔・鳳雷鷹〟へと変形、自在に空を飛んで敵を粉砕する。細かい武器も装備されているが、それよりも体当たり戦法が得意である。





コクピット開閉パターン

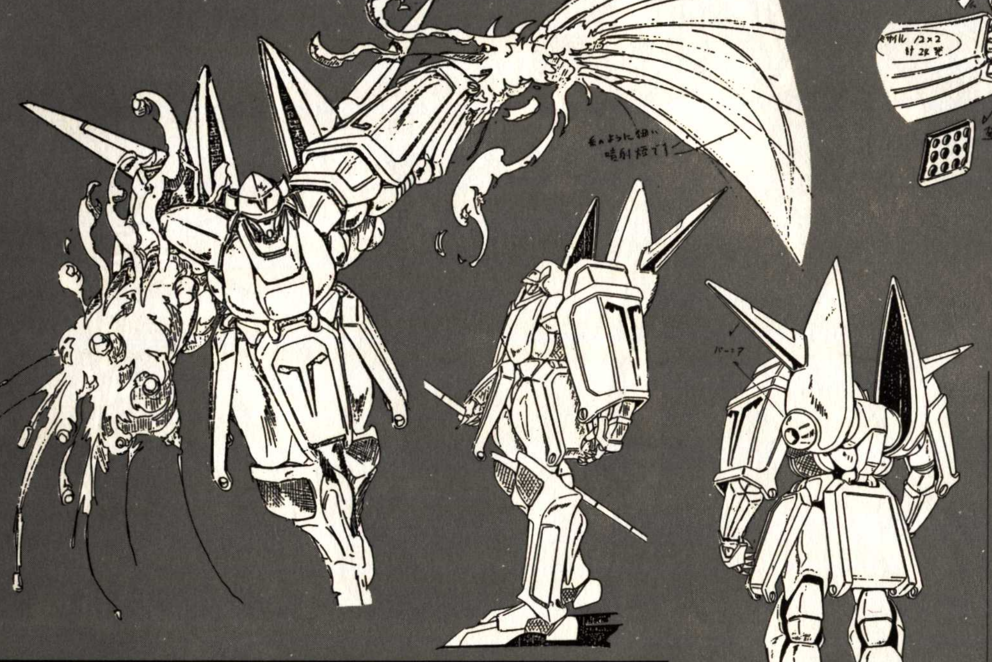


鳳魔形態での武器。この状態では飛影の頭は首部分に収納され、見ることは出来ない。

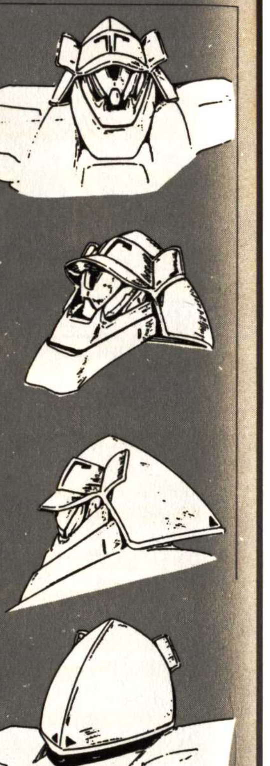
◎主役メカニックは、大畑晃一のものをバンダイ内で検討、修正された後、大畑氏によってフィニッシュされたもの。大畑氏は国際映画社が製作したロボットアニメ「超攻速ガルビオン」で、車からロボットに変形する主役メカのデザインを担当。その前番組「亜空大作戦スラングル」では一部ゲストメカデザインを担当した。現在は自らのデザイン、原案によるオリジナルビデオ企画〝MDガイスト〟に携わっており、ファン必見の作品と言える。

バンクス

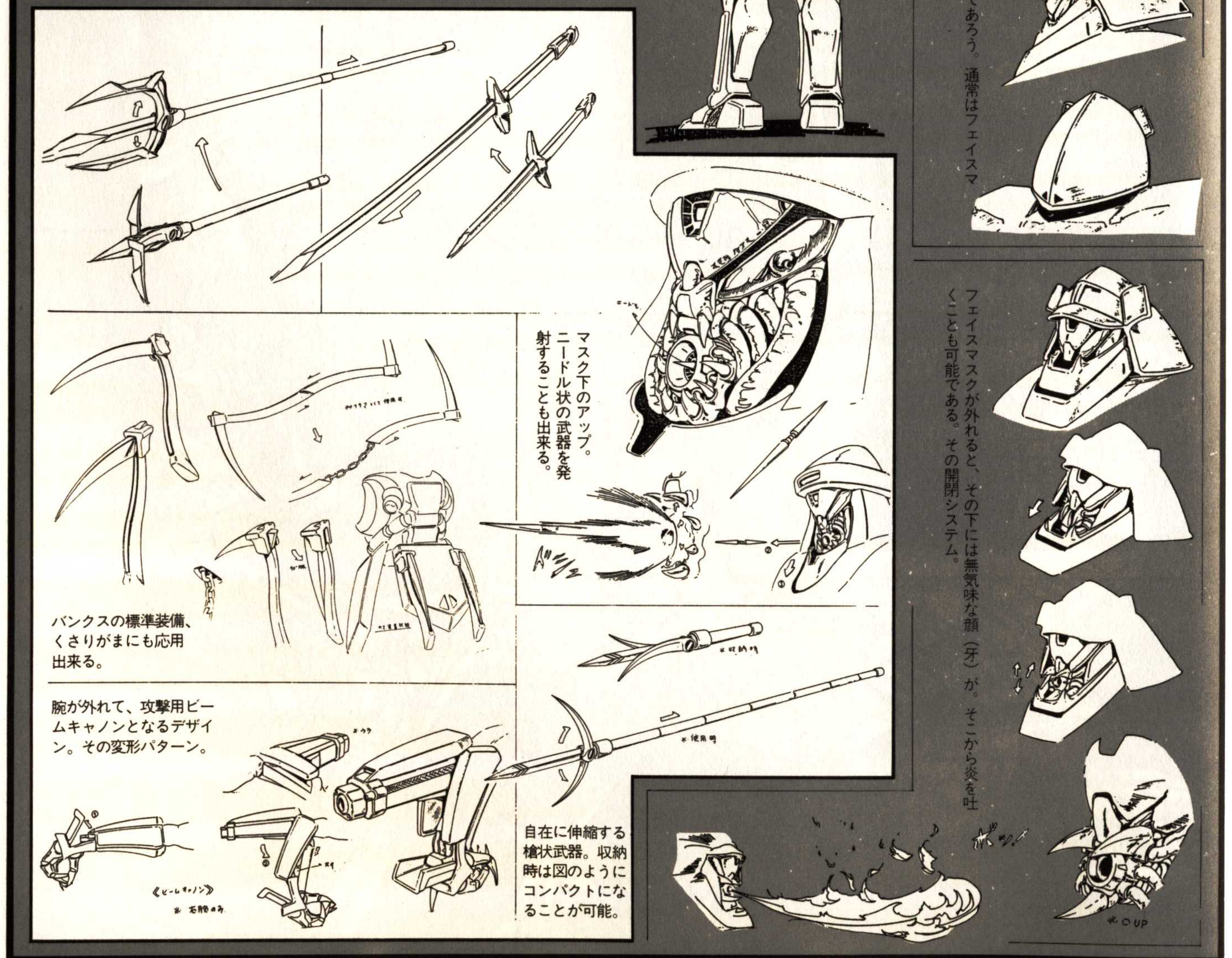
敵アネックス軍の最もポピュラーな兵士ロボットであるバンクス。飛影と同じく、様々な忍術を元とした武器、攻撃法を持っている。第1話より登場し、現在でも主力兵器として大量に登場している。下の図は掌に仕込まれた武器を一斉発射しているもので、「歌舞伎」などで行われる蜘蛛の糸を投げるシーンをイメージしたもの。



バンクスの頭部3面図。戦国時代の雑兵をイメージしたものであろう。通常はフェイスマスクに覆われているが、実は…。



フェイスマスクが外れると、その下には無気味な顔（牙）が。そこから炎を吐くことも可能である。その開閉システム。



マスク下のアップ。ニードル状の武器を発射することも出来る。

バンクスの標準装備、くさりがまにも応用出来る。

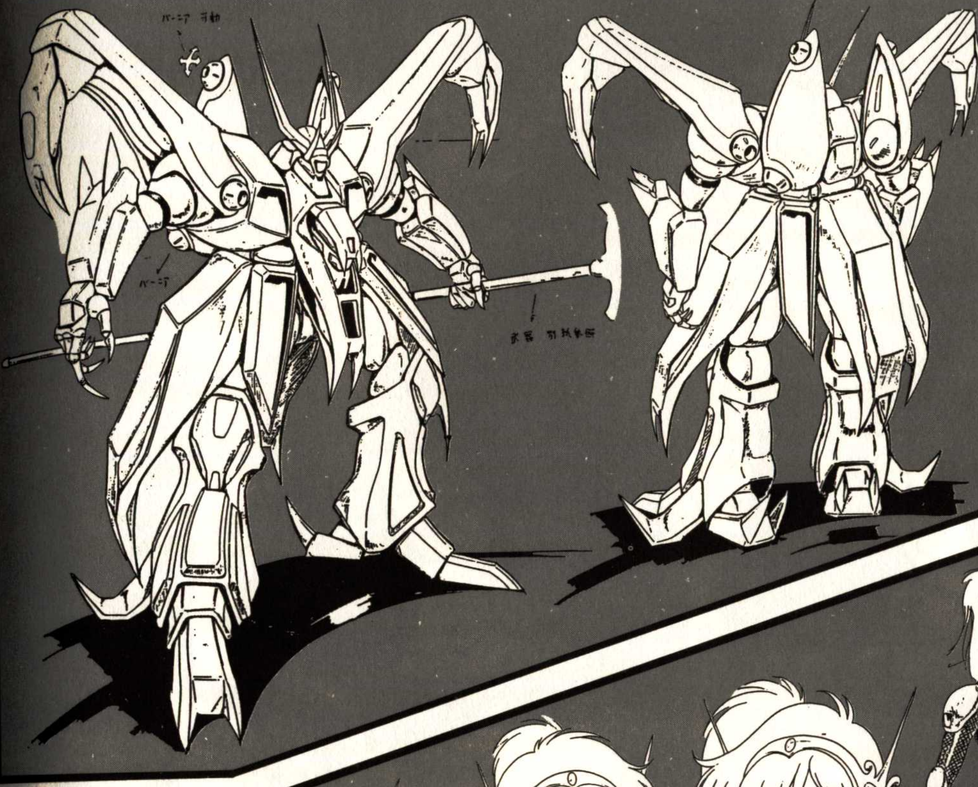
腕が外れて、攻撃用ビームキャノンとなるデザイン。その変形パターン。

自在に伸縮する槍状武器。収納時は図のようにコンパクトになることが可能。

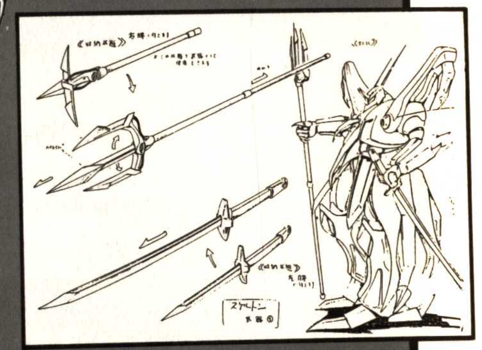
◎主役、ジョウ・マヤを演じている声優は井上和彦氏。井上氏は「サイボーグ009(新版)」で主人公ジョーを演じたことで有名であり、近作では「機動戦士Ｚガンダム」で悲劇のティターンズであったジェリド・メサも演じている。ところで昭和60年の秋、井上氏は大活躍で同時に新3作品の主役を演じた。　即ち「忍者戦士飛影」のジョウ・マヤ。「昭和アホ草紙 あかぬけ一番」。「ＳＰＴレイズナー」のエイジである。特に〝レイズナー″は同じ火星で物語が始まり、月・地球と舞台が移るスピードもほぼ一緒など、「飛影」との類似点が多くファンを沸かせた。

スケルトン

19話より登場した、アネックス軍の新型兵器スケルトン。バンクス、シャーマンを凌ぐ戦闘性、ボリュームを備えている。エル・シャンクを裏切り、アネックス軍に下ったイルボラが与えられたメカニックでジョウたちを苦しめた。

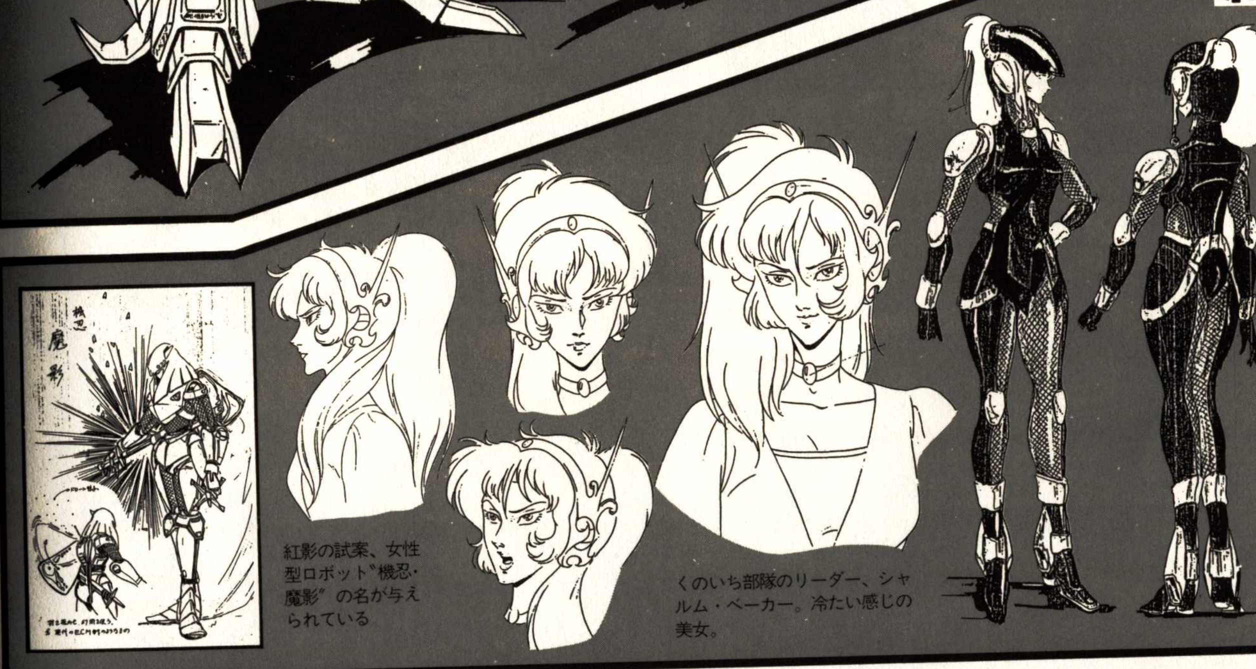


スケルトンの標準装備は三つ又の槍と伸縮方式の刀。いずれもバンクス、シャーマンが使用しているものと同型。



紅影

グラサンに変わってエル・シャンク討伐部隊の中心となったのは〝くのいち″部隊だった。女性型アンドロイドで構成されたこの部隊のリーダーがまとうパワードスーツ、その名は〝紅影″

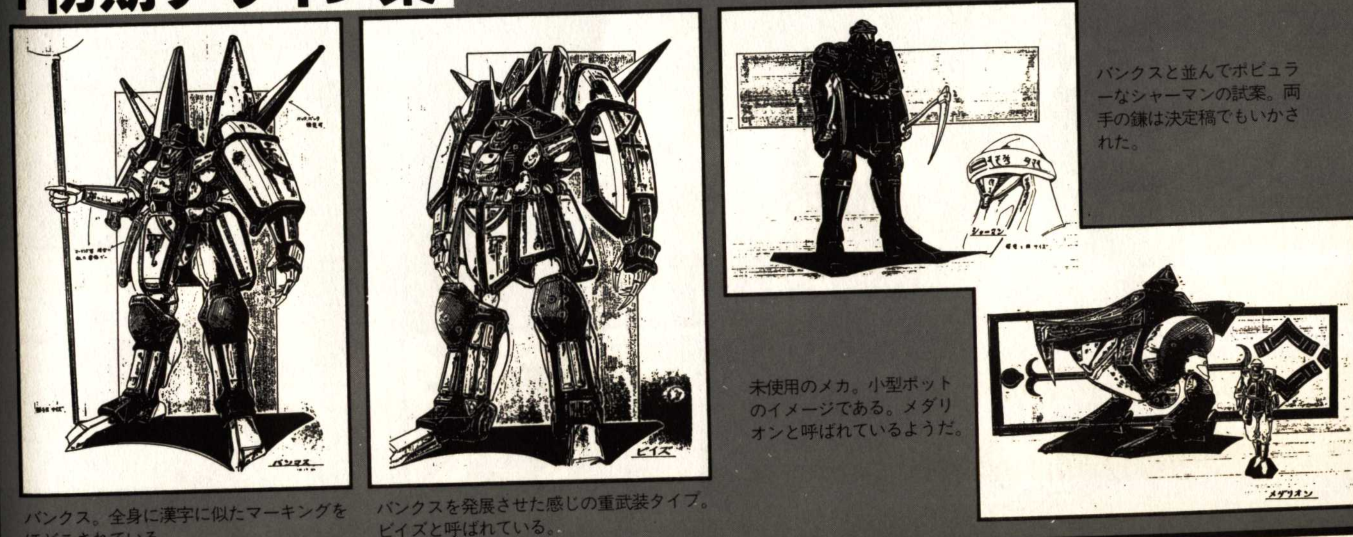


紅影の試案、女性型ロボット〝機忍・魔影″の名が与えられている

くのいち部隊のリーダー、シャルム・ベーカー。冷たい感じの美女。

初期デザイン案

ここに紹介するのは、アネックス軍が使用する様々な戦闘ロボットのデザイン初期案である。



バンクスと並んでポピュラーなシャーマンの試案。両手の鎌は決定稿でもいかされた。

未使用のメカ。小型ボットのイメージである。メダリオンと呼ばれているようだ。

バンクス。全身に漢字に似たマーキングをほどこされている。

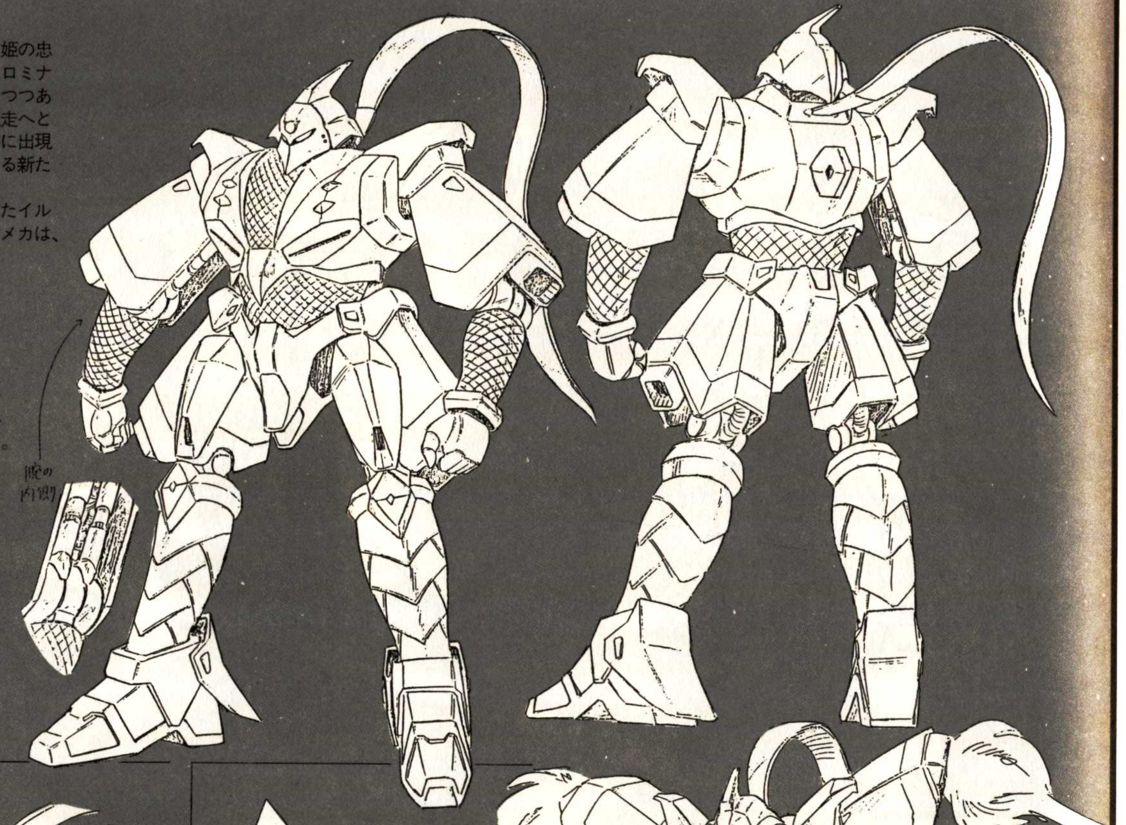
バンクスを発展させた感じの重武装タイプ。ビイズと呼ばれている。

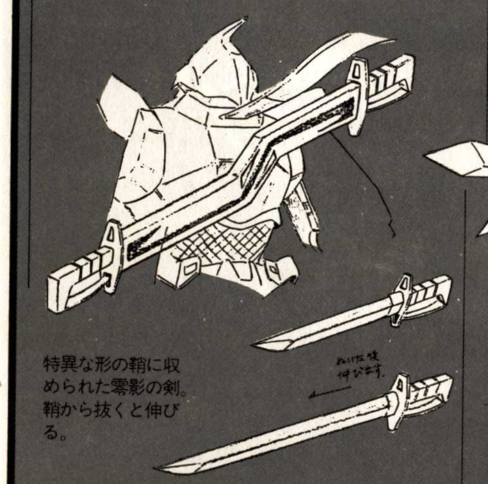
◎同じく声優の話。ヒロイン二人は平野デザインらしい美少女だが、声のキャスティングもなかなか豪華版である。おてんばのレニーを演じているのは日高のり子さん。元々アイドル歌手だったが、「超時空機団サザンクロス」で声優デビューを果たし、一躍人気者となった。この春劇場用映画も公開された「タッチ」のヒロイン、南役を演じて好評である。一方ロミナ姫を演じているのは「ルパン3世・カリオストロの城」のクラリス、「ザ・ウルトラマン」ムツミなどでファンの多い島本須美さんである。おっとりした彼女の声は正しくおひめさま、「めぞん一刻」の響子さんや、「小公女セーラ」など代表作は多い。

零影

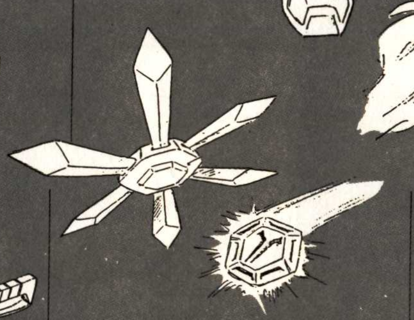
エル・シャンクにあってロミナ姫の忠実な僕であったイルボラ。しかしロミナの心が地球人ジョウ＝マヤに傾きつつあるのを知り、その悲しみは彼を脱走へと走らせた。そして次にジョウの前に出現したイルボラは、グラサンに代わる新たな強敵だったのである。

当初スケルトンを与えられていたイルボラが続いて搭乗した零影。このメカは、飛影と浅からぬ因縁に結ばれていた。飛影は戦国時代に日本を訪れたラドリオ星人が、遭遇した忍者の特性をインプットして作ったメカであったが、零影もその時同時に作られたものだったのだ。その為能力も飛影と互角かそれ以上…ピンチに陥った飛影は搭乗者を必要とし、ジョウを選んだのである。

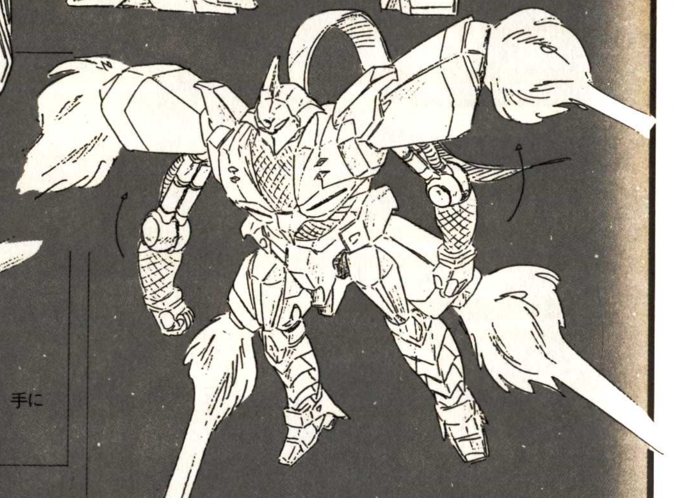




特異な形の鞘に収められた零影の剣。鞘から抜くと伸びる。



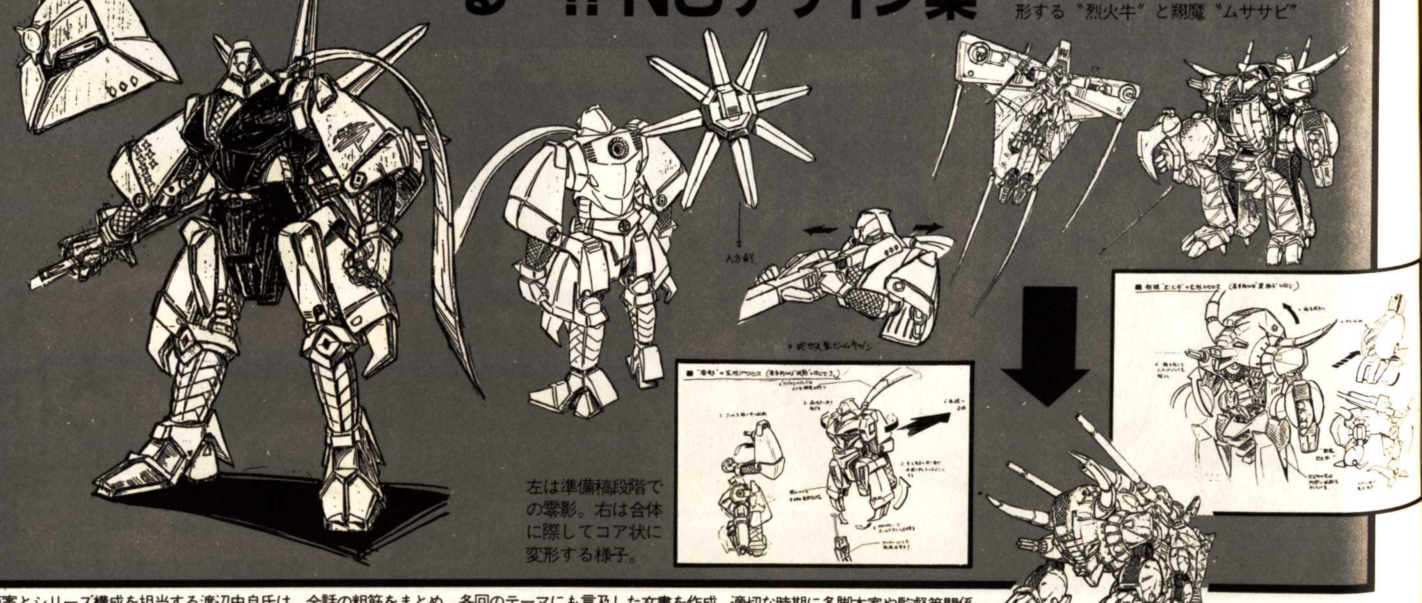
いずこからか飛来する零影の武器。手にとると刃が伸びる。



バーニアをふかして自在に飛行する能力を持つ。飛行時にはマフラー(？)がはためく。

零影は変形する…!? NGデザイン集

企画段階では飛影のように合体・変形する予定だった。下は黒獅子と同様に変形する〝烈火牛〟と翔魔〝ムササビ〟

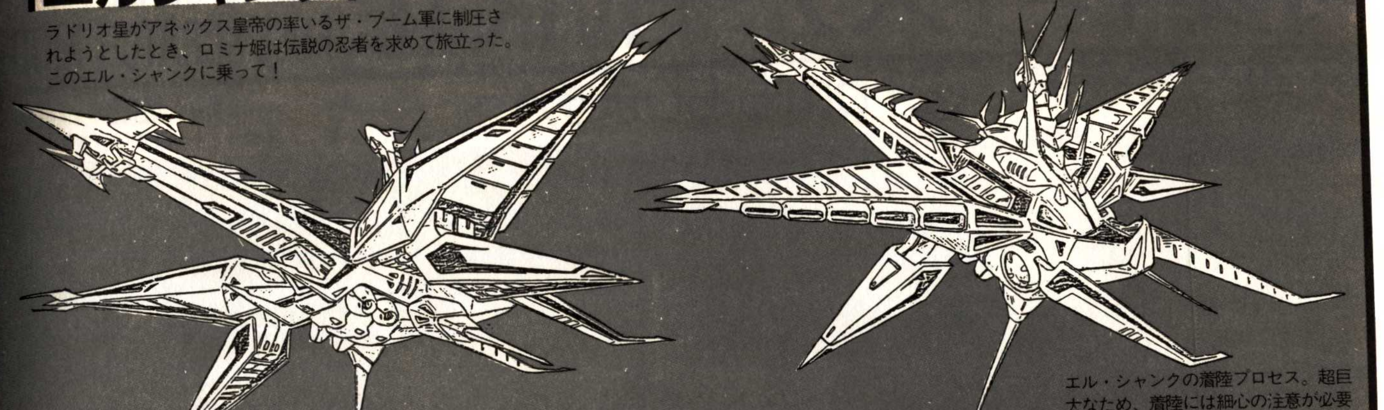


左は準備稿段階での零影。右は合体に際してコア状に変形する様子。

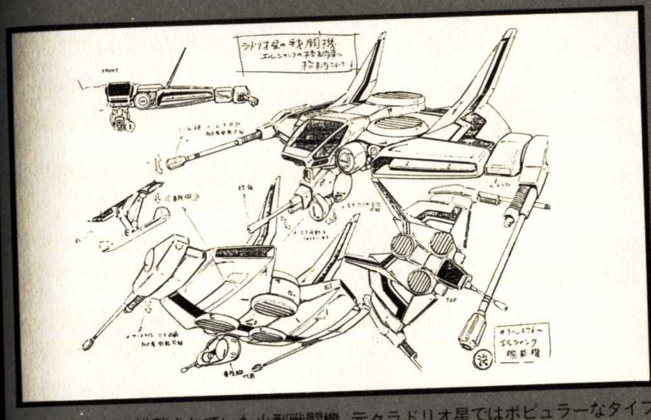
◎原案とシリーズ構成を担当する渡辺由自氏は、全話の粗筋をまとめ、各回のテーマにも言及した文書を作成、適切な時期に各脚本家や監督等関係各所に配布していた。それによると…『シェーマ星系では、ロミナの母親、フランソワ王妃救出と国土奪回を中心に、数段科学文明の進んだ惑星に来たジョウ達のカルチャーショックを描き、科学の在り方、人類の進む道を暗示していきます』となっている。

エルシャンク

ラドリオ星がアネックス皇帝の率いるザ・ブーム軍に制圧されようとしたとき、ロミナ姫は伝説の忍者を求めて旅立った。このエル・シャンクに乗って！



エル・シャンクの着陸プロセス。超巨大なため、着陸には細心の注意が必要とされるのである。

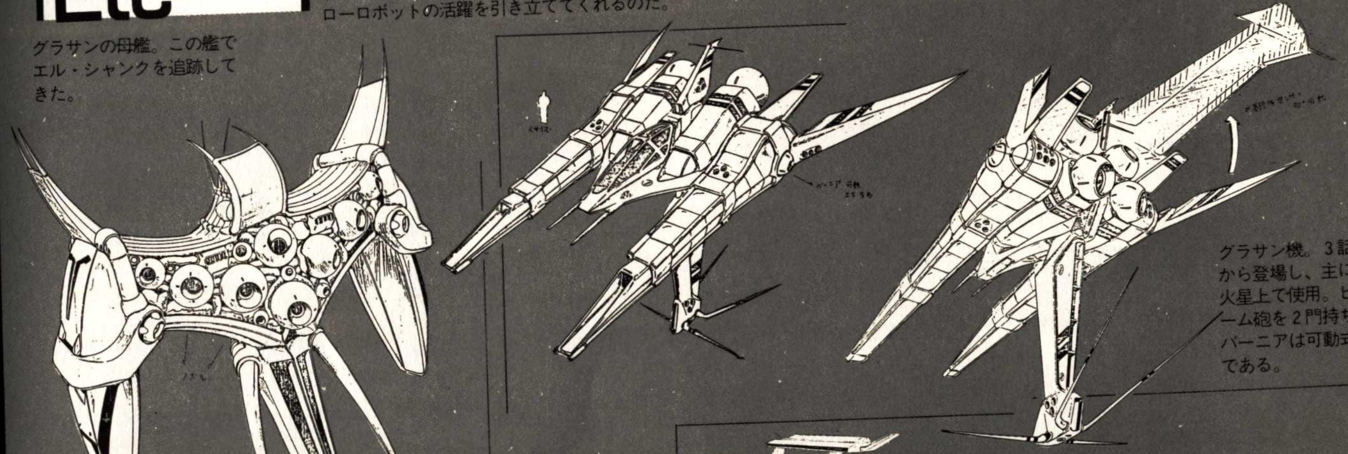




エル・シャンクに搭載されていた小型戦闘機。元々ラドリオ星ではポピュラーなタイプ。

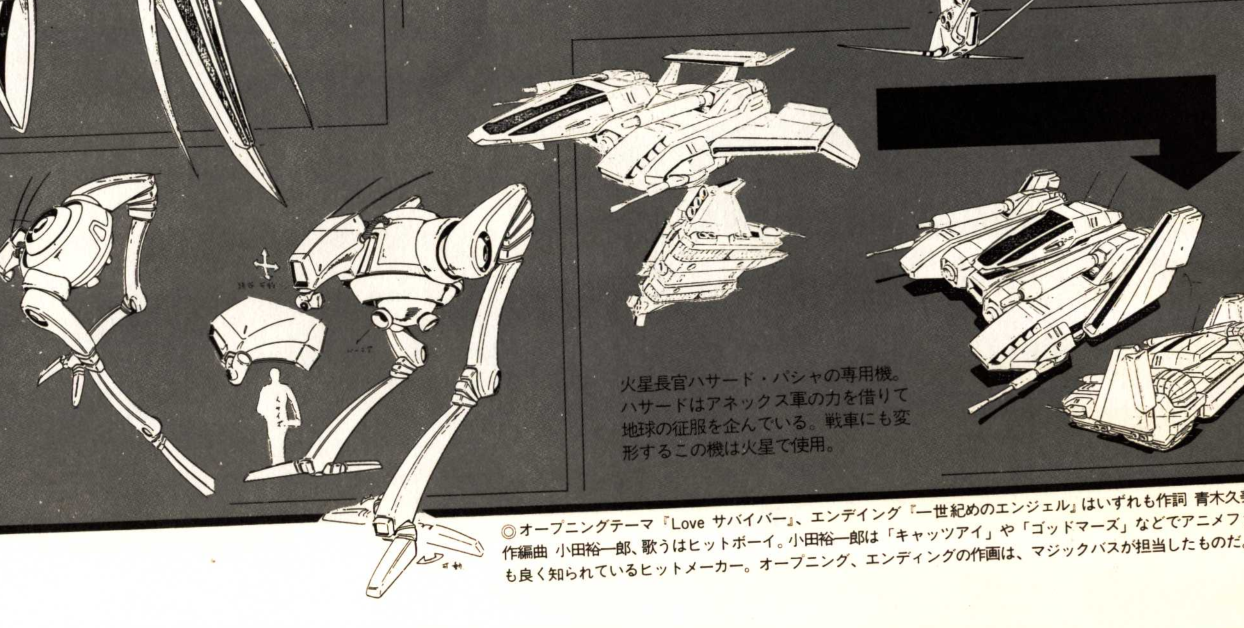
Etc……

最後に敵メカの代表的なものを紹介しよう。戦闘機、戦車、母艦など、アイデアを凝らしたデザインが描かれている。こうした物が、ヒーローロボットの活躍を引き立ててくれるのだ。



グラサンの母艦。この艦でエル・シャンクを追跡してきた。

グラサン機。3話から登場し、主に火星上で使用。ビーム砲を2門持ち、バーニアは可動式である。



アネックス軍の2足歩行メカ。あまり活躍しなかった。

火星長官ハサード・バシャの専用機。ハサードはアネックス軍の力を借りて地球の征服を企んでいる。戦車にも変形するこの機は火星で使用。

◎オープニングテーマ『Love サバイバー』、エンディング『一世紀めのエンジェル』はいずれも作詞 青木久美子、作編曲 小田裕一郎、歌うはヒットボーイ。小田裕一郎は「キャッツアイ」や「ゴッドマーズ」などでアニメファンにも良く知られているヒットメーカー。オープニング、エンディングの作画は、マジックバスが担当したものだ。

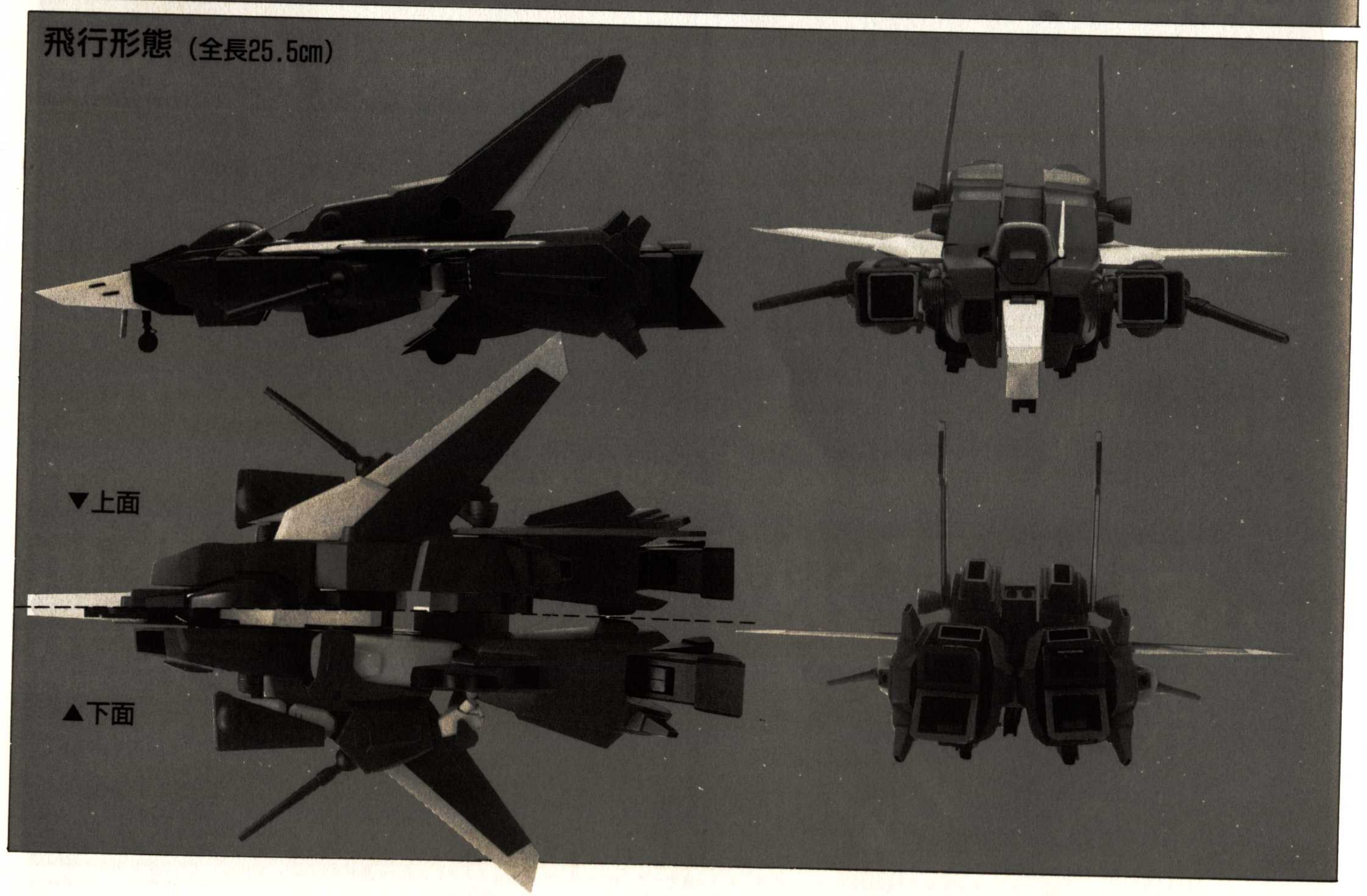
可変・レイズナーMKⅡ

●1/48 SCALE
FULL SCRATCH MODEL

●1/48でも全高は、21cmもあります!

by：佐藤　直樹
NAOKI SATOH





ＢＣ初登場の佐藤直樹です。これからも、ちょくちょくと登場さていただくつもりですので、よろしくお願いします。

さて、初登場の作品は、〝レイズナーMKⅡ〟です。外観だけで作るのなら気が楽なのですが……条件として可能な限り、設定通りの可変機構を取り入れるようにと言い渡されてしまったのです！

〈作図〉

製作前には、当然のごとく設定書とにらめっこして作図をやらなければなりません。とくに、可変モデルとならばなおさらで、トレッシングペーパーを使って可動軸を決めながら、あ〜でもない、こ〜でもないと図面上で変形を考えながら書き進めていきます。とはいっても図面上ですべて解決できるほどの頭を私はもっていないもので、基本的な形状と側面図における可動軸の確認を中心に作図を行ない、後の細い点等はほとんどその場合わせて行なってしまいました。

〈製作〉

作図が終ったら、他のキットから流用できそうなパーツを探し集めてからおもむろに製作作業に入ります。しかし、私はいつもここで先に頭部や胴体の様に１個ずつの部分から作り始めようか？それとも左右対象の同じ物を２個も作らなければならない腕や脚部から作ろうか？と悩んでしまいます。まあ、そんなに悩む事ではないのですが面倒な作業を先に済ますか、後にするかでは作業に対する熱の入れ様が違いますからね。そういうことで、私の場合は結局、面倒な作業である腕や脚部から作り始めてしまうのです。

●脚部

まず、太腿部からです。ここはもうそのまま見た通りのプラ箱を作ったと思っていただければよいでしょう。作り方としては、外と内側の角を取った部分はプラバンの積層でそれにはさまれる前・後面は1.2㎜厚です。そして上部の曲面部も曲げてクセをつけたプラバンを配し、表面のディテールをエポキシパテで表現しました。また、内部には足が八の字形に開く様にポリキャップを組み込んでおきました。

次に、膝部の黒い部分。ここも上記と同様のプラ箱製で、表面にＰカッターでラインを入れてあります。

スネ部も基本的には上記と同様でしてプラ箱製です。作り方も似た様な物で、先に内、外側部分をプラ箱（これだけ大きいと箱組みした方が積層よりも手っ取り早い）として組んでから、前後面を接着して出来上りとなる訳です。また、足首の可動用として左右のスイング機構を入れてあります。

表面のディテールは、膝カバー兼ランディングギアを可動させるため可動部にポリキャップを入れたほか、外側の細長いノズル部をプラ箱として組み、内側のインテーク部をプラ材の積層から削り出し、下部の左右４個のノズル部を１個、原型を作ってからシリコン型とキャストで４個分、複製したと言った具合です。

足首は、中央部分をプラ箱として内部にポリキャップを仕込み、つま先と踵をそれぞれプラバン組んで作ります。

また、膝部の両側に付いているシールドはプラバンを接着して作っていった物でヒートプレスしたのではりません。

以上の様な色々と仕掛けをもりこんだ物を２個も作らなくては駄目なのだからロボット物はたいへん、大変！皆さんがスクラッチ作業にめげてしまうのはこの辺りが原因では……まあ、がんばるっきゃないですね。

●腕部

肩と胴体との間のパーツは、1／72レイズナーのパーツを真似してプラパイプやプラ棒でそのまま大きく作りを直したもので、それをプラ箱として組んだ肩（内部にポリキャップが入っている）に組み込んであります。

その他、手首までの部分は脚の腿部において説明した方法とほとんど同様ですので、ここでは省略させてもらいます。また、参考に述べておくと肘部の関節は設定通りの二重関節にしないと可動範囲がせまく、この作例程度にしか可動しないようです。

手首は、1／72レイズナーのものを少々長くして、ナックル部も同キットからの流用です。それから、肘部の砲身は、5㎜丸棒からの削り出しで基部の半球体は流用パーツです。

●胴体

さて、ガチャガチャと変形してしまう胴体部ですけど、この変形はＺガンダムのメッサーラやギャプランの変形パターンをより確実なものにした感じで、う〜ん、なかなかいいんですけど…頭部が入らない。残念だな〜。なぜ、頭部が入らないかというと、胸部を90度可動させるための可動軸。これが胸部内の中央部にあるわけで、頭部を下に入れる余地がないんですね。とはいっても、これは、作例の様な変形方式上の問題点であって、もしかしたら、ほかにもっとよい方法があるかも知れませんね。ＢＣ読者の皆さんでも良いアイデアがあったら、教えてもらえませんか？

飛行形態時に機首になる白と黒の部分は、プラバン組みと言ってすぐに解るでしょう。機首の方には1／72可変バルキリーの後脚（メタル製で丈夫だから）が入っています。

次に胸部ですが、ここは左右と中央部の３分割構成となっています。まず、左右部ですけど、ここもまたプラ箱製なんです。本当に、あまり難しい事は考えないで、ただの箱を作る軽い気分で作ったものです。あとは、その箱に強度をつけるために骨をしっかり入れる事を忘れない様にしましょう。中央部もやっぱり、プラ箱製でして、バックパックの可動用の軸にポリキャップを入れておきます。

腰部は股の関節にフルアクション・エルガイムの金属パーツを組み込んであります。そして、上部はそのまま胸部の中心部まで入り込んでいて可動軸が付き、飛行形態時に胸部を90度回転させる訳です。

以上で胴体部は終りますけど、胴体を構成するパーツの１個１個は簡単に作れるものです。問題は変形のための可動軸の位置、これだけです。とは言ってもこれについてもすでに製作前の作図の段階で問題をクリアーしているので、結果的には作図した物を正確に作る事が出来るか出来ないかが重要になります。そこで作図たる２Ｄを３Ｄに正確に置き換えるためには、どうしたらよいか？　一般的にモデラーの間で使われている方法としては、トレッシングペーパーによるものです。作図の上にそれを載せた図をなぞったら、ひっくりかえして、プラバンの上で、それをまたなぞる。そうしたら、プラバン上に鉛筆のラインが残るので、後はそれを切り取れば正確な形を切り出す事が出来る訳です。そのほか、厚味については、プラバン自体の厚味も充分に計算に入れて作業を行なう事も必要です。

●頭部

先にも書いた様に変形に際しては、頭を胸部内に入れる変形が出来ないので、二通り作り、差し換え式としました。まず、ＳＰＴ形態の頭部は、上面形を基本として、そこに後頭部を枠組みし両側の張り出し部を接着し、マスク部をプラバンの組み合わせから削り出して、それぞれ組んで行きます。キャノピーは原型をポリパテで作り、塩ビ板をヒートプレスした、絞り出しです。

飛行形態の方は、キャノピーが透明だと差し換え時に、つぶしてしまう恐れがあるので、ムクにしてしまいました。

●バックパック

最後にバックパックですけど、ここも結局はプラ箱製です。多面体なので立体化するには、やや根気がいりますけれど出来てしまえば、もう、こちらのものです。注意する点としては飛行形態時に翼部が前方へスライドする溝のため、バックパック自体の強度が弱くならない様に内部の補強に気を使った事です。

中央部のスライドする小ブロックはプラ箱として組み、両側に２㎜の丸棒を前後に２本埋め、左右のバックパックの溝の内に２個ずつ入っているポリキャップに差し込んで固定されているわけです。翼部は設定よりも、やや大き目に作ってみましたが、いかがでしょうか？もう少し、時間があれば翼端灯なんかも作っておきたかったけど……。

ムーンブメントバーニア兼垂直尾翼は0.5㎜プラバンで1.2㎜をサンドし、中から出てくる（差し込んでいるだけだが）白い部分は塗装の厚みなどできつくならない様にと１㎜プラバンで作ってあります。

●塗装、その他

以上で、どうにか製作完了です。塗装に関しては、一度全体にサーフェーサーを吹き付けてから基本色のコバルトブルーやホワイトを缶スプレーで吹いて大体出来上り。あと細かい所はメタリックのアイアン等、キャノピーに螢光色のグリーンを使ったぐらいです。

さて、ＢＣ初登場のレイズナーＭＫⅡ、いかがでしたか？少々、腕が長い様な気がしないでもないけど、変形にしたのですから…ＢＣ読者の皆さんの御意見をお待ちしています。

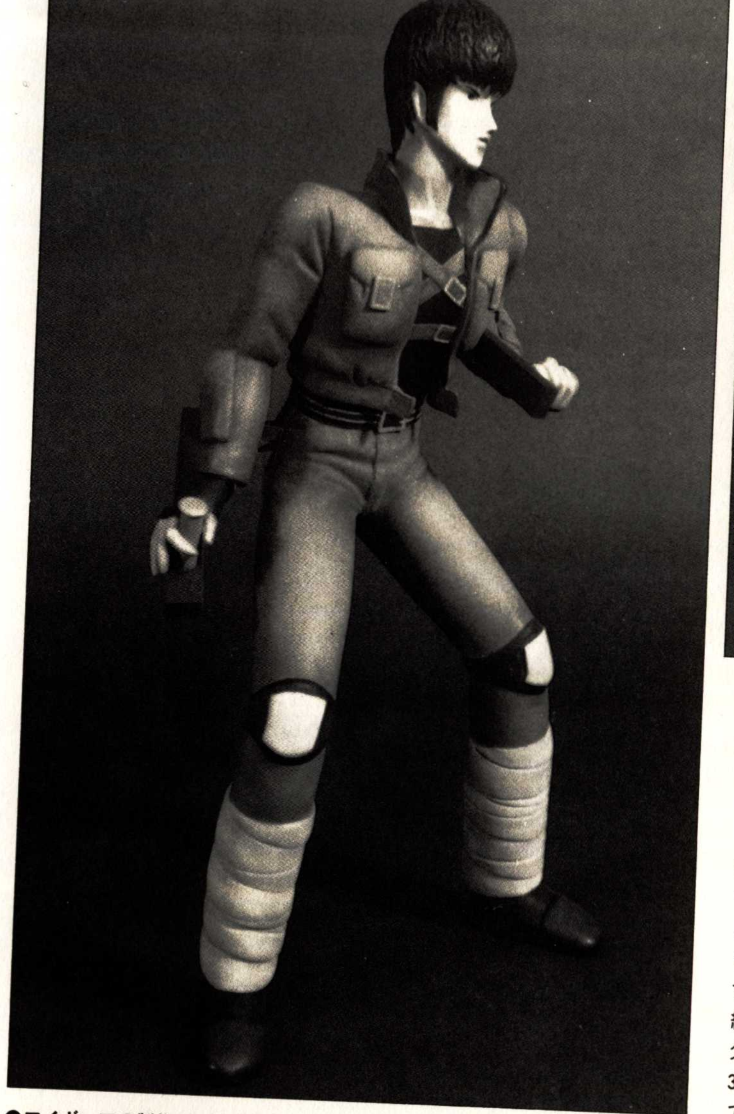


◀1/100レイズナーのキットでは最期(?)の製品となるル・カイン機〝ザカール〟。レイズナーMKⅡは、1/48なので、スケール的には頂度、半分になる。これで見てもレイズナーMKⅡが、かなり大型のSPTである事がわかるだろう。1/100、1/72ともにレイズナーシリーズの新製品の予定はないが、BCではこの可変レイズナーをはじめ、1/100スケールで死鬼隊の4機種をG・Kによって企画中。レイズナーシリーズに対する意見を聞かせて欲しい

1/8 SCALE FIGURE アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ

●フィギュアの製作のための材料考察

by：緒方　宗人
MUNETO OGATA





●フィギュアの製作によく使う材料

どう考えても非常に重要なことだと思うのですが、この手のことは既に自明のこととされているのかあまり触れられていません。というわけで簡単に触れておきましょう。どうせ、フイギュア製作記事なんてどこを何ミリとかどこを何センチどうしたみたいな書き方は出来やしないんだから。それに企画としてはＢＣの主旨（既存のホビー誌がフォローしきれない造型のHOWTOを徹底追求してくれるんですよねえ）には合っているんじゃないかな。

とりあえず、ポリエステルパテ、エポキシパテ、ファンド、フォルモについて触れておきましょうね。

●ポリパテ（ポリエステル・パテ）

多量の主剤と少量の硬化剤（比率は商品により異なる）を混合することにより硬化がはじまる。硬化は10～40分とにかく速く固まる。完全に固まるととんでもない硬さになるので、半硬化時に加工しましょう。この時にはスカスカ削れるので大まかな作業は、この時すませてしまいましょう。ヒケ（体積が減ること）が少しではあるがあります。でも気にする程ではありません。粘土のように作るつもりの形を始めから作ることは出来ないので、多目に盛付けてそこから削り出す方法をとることになります。絶望的に臭くて換気の悪い部屋で使うとほとんど死ぬ、僕は家族に大ひんしゅくを買ったことがあります。フイギュア製作上、大いに関係のあることなのですが、ポリパテは硬化すると、とんでもなく硬くなるのですが、細いものや薄いものを作ると非常に割れ易くなります。だから、フイギュアの手の平を作る時、５本の指が開いたり離れた状態のものを作る場合にはポリパテで作ると途中でぽろっとなり易いわけです。

●エポキシパテ

同量の主剤と硬化剤を混合することにより硬化が始まる。ひけはない。粘土と比べるとかなりべたつきますが、指に水をつけて作業すれば、べたつかず、盛付けの段階で大体の形に作れます。だが、硬化が遅い、12～24時間、しかし電気ストーブなどで過熱すると20～40分位で硬化します。(商品によってはこれをやるとボロボロになってしまうものもあるので実験してみてください）硬化すると硬いことは硬いのですが割と柔軟なところもあり、薄い物、細い物を作っても割れにくい。最大の欠点は手に入り易いものは高価（30ｇ300円）であるということでしょう。でも、日曜大工店でタイル、浴槽補修などに使うエポキシ系の充てん剤というのを探してみて下さい。〝水中エポキシ〟、〝エポキシボンド〟とかいう商品名でこれらは売られており、100ｇで500円程度です。（900ｇで2400円というのもありました）エポキシパテとして使用して、まったく問題ありませんし、これらの方が模型よりはるかに安価です。

●ファンド、フォルモ

言うまでもなく、双方、紙粘土。この２つを比較しながら話を進めると、ファンドの方がキメが細かく非常にじょうぶだが乾燥が遅く値段もかなり高い。

フォルモは割と手に入れ易く（家の近所のスーパーマーケットでも売っている）値段も安いのですがキメが粗くてもろいので細かい造型が出来ず、小スケールフイギュアは、まず作れません。言い忘れましたが、フォルモもファンドも一度に多量に盛り付けるとなかなか中の方が乾燥しません。紙粘土はもちろん乾燥すると収縮します。

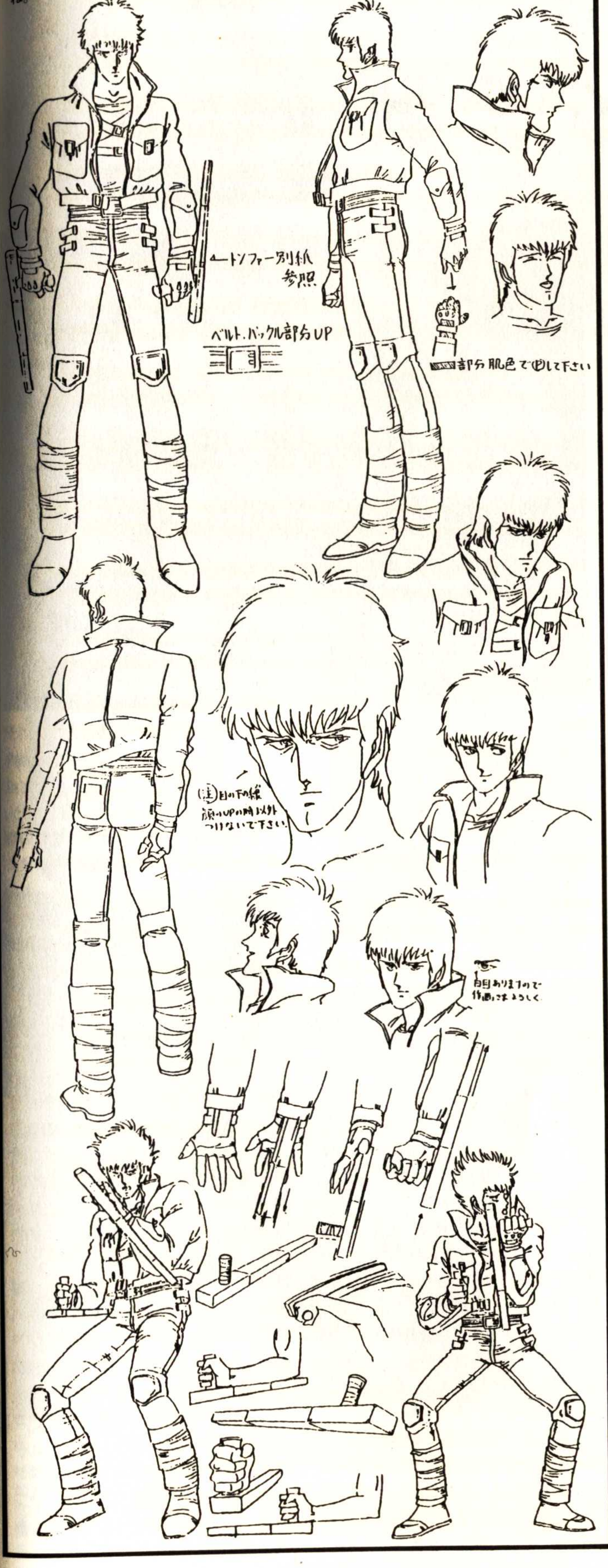
まあ、いろいろ書きましたが１つの材料に固執することなく、いろいろな材料を併用してみるのがよいでしょう。

●エイジ・アスカ製作記

今回、３つの材料を併用しています。フォルモ、ファンド、エポキシパテです。フォルモは両足と胴体に使っています。今回、スケールが1/8と割と大きく胴体も足もかなりの太さになり強度的にもフォルモでも充分だし、フォルモの方がファンドより乾燥が速いから。ファンドでスッポンポンの足と胴体を作って、その表面に薄く伸ばしたファンドで服を着せていきました。

表面の細かい所や服のしわはファンドの方が作り易いのです。上着のえりもファンドです。両手はファンドのみ、左手、こぶしはファンド、右手、手の平はファンドでもよかったのですが、より丈夫なエポキシパテで作っています。頭はとりあえずファンドで作り、細部をエポキシパテで修正しました。顔は意識的に骨っぽくしてリアルな感じにしましたが、少々アニメのイメージから離れてしまったようです。(まだ絵が動いているのを見ていないから、19歳のエイジを充分把握していないせいもあると思いますが）一応、頭は複製をとったので、これを元にまたエイジを作ってみよう。塗装は顔が水性カラーで筆塗り、体の方はラッカー系でエアーブラシ、グラデーションをきかせたのですが、おそらく写真にはでないでしょうね。次は、当然、アンナです……。

３年後のエイジの身長は182cm。アンナは160cm、シモーヌ・170cm、デビット・192cm、アーサー・178cm、ロアン・175cmという設定になっている。これは人物対比図のメモによるもので、ちなみにル・カインは206cmcm、死鬼隊のゴステロが207cm、ゲティが180cm、ボーンが230cmマンジェロが、100cm（直立すると176cm)、また、ジュリアは167cmになっています。フイギュアを作る人間にとっては、目安になるデータですね。



製作記事

1/72 SCALE FULL SCRATCH MODEL スカルガンナー

8体ともなると指だけでも80本 こいつはたいへんだ！ そこで……

by：井上　正人
MASATO INOUE



今回、頭部の装甲、肩、腰のアーマー以外の主なパーツはすべてファンド原型をプラキャストで抜いて使用しています。これは８体作るという目標から必然的に決定した製作法です。

ファンド造型を行う上でやっかいな事といえば、第一に乾燥時間が長いという問題点がありますが、僕も他のモデラーの方々が行っているようにオーブンや電熱器で強制的に乾燥させて解決しています。しかし、この場合、小さなパーツや細かい棒状の物なら問題はなく乾いてくれるのですが、大きな塊をオーブンで焼く時は、よほど温度調節を上手にしないかぎり、内部からふくらんで形がかわったり、焦げたりして、おもちの様になってしまいます。

そこで、大きなパーツ（厚さが２cm以上あるもの）には、オーブンに入れる前に少し太目の針で穴を多数あけておきます。この穴はファンドによって表面から乾かしていくのと同時に、内部にも熱を送り込み、内側からの乾燥を促進させるためのものですので、できるだけ深く、中心部にまで届くように穴をあけた方が有効的です。この結果、ふくらみを防止すると共に、乾燥時間がより早くなります。(ビスケットの表面に穴があいているのと同じ事です）後は、この表面にうすくファンドを塗りつけ、もう一度、乾燥させて穴を埋めます。しかし、この方法にも限度があって、あまりにも大きなものは、やはり何回にも分けて盛りつけて作業する型が賢明です。

こうして出来たパーツをシリコン取りしてキャストにおきかえるのですが今回、腕部と脚部は左右に同じものを使用しています。次に抜いたキャストパーツに合わせて、肩、腰のアーマーのヒートプレス原型をファンドで作りますが、頭部はその逆で先にファンドをつめ込み、乾いてからアートナイフで削り込んで内部メカを作りました。

アンテナはパイプスプリングと真鍮線から、腕のレーザードガンは５㎜プラパイプ＋スプリング＋プラ棒で作製しました。

さて、ロボットを作る時、一番面倒なのが指の作製だと思われます。普通ならプラ棒やランナーで一本一本作るのですが、今回のスカルガンナーでは80本もの指が必要で、とても一つ一つ作ってなんていられません。しかも、それぞれの手に表情をつけなければならないのだから……そこで、プラバン＋プラ棒で作った基本となる手をシリコン取りし、キャストが完全硬化する前に取り出して、指に表情をつけます。キャストはやわらかい間なら、かなり曲げても折れたりしないので、グー・チョキ・パーなんかも簡単にできてしまいます。

後は各パーツを接着し、頭、胴、足にパイピングすれば完成です。塗装ですが緑系の色を強して軍用兵器っぽさを強調しました。

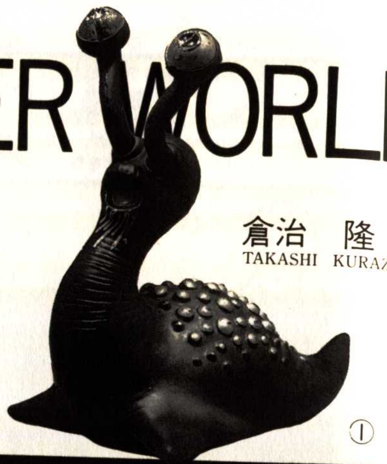
SOFT VINYL MONSTER WORLD

愛しきソフトビニール怪獣たちよ…

倉治　隆
TAKASHI KURAZI

連載第3回

ウルトラQの怪獣



©円谷プロ

①



“ブリキ”という素材が自動車やロボットの表現に最適であったように、ソフトビニールという材質もまた『怪獣』という物を玩具化するときに、いかに適材であったことでしょうか。この事は昭和41年より今日まで、20年に渡って5社のメーカーより500種以上(型の大小を含む)のウルトラファミリーと怪獣達が出し続けられたという事実によって実証されています。さて、今回はネットワークよりL・D(レーザー・ディスク)が発売されている「ウルトラQ」の怪獣についてです。

20年前といえば、L・Dはもちろん家庭用VTRもなく、アニメや特撮、ホビーを扱った雑誌が定期刊行されるなど夢にも思えない時代でした。当時の子供達が怪獣の絵を描こうとすればひたすらテレビにかじりついて必死にその姿形を記憶するしかない……こんな時代に作られたのが「ウルトラQ」のソフト人形でした。もちろん、怪獣キャラクター商品のはしりであり、第1次怪獣ブームのスタートに立つ歴史的な玩具でもあったのです。さて、マルサンからの「ウルトラQ」シリーズは放映も終わりに近い、41年の5～6月にかけて発売されました。ゴメス、ゴロー、ナメゴン、ペギラ、ガラモン、パゴス、カネゴンの7種類のS(スタンダード)サイズです。「育てよ！カメ」のガメロンもあったという人もいますが、これは当時やはりマルサンから発売されていた「恐竜100万年」のアルケロンのソフト人形のようです。では、この7種のソフト人形について、プラモ解説風にその特徴を述べる事にしましょう。

■ゴメス

成型色はダークブルー→ダークグリーン→ライトブルー→ブルーと4回変更されました。特にダークブルーで初期のものは尾が別パーツで、手足同様に可動式となっていました。しかし、このタイプはすぐにボディと一体成型の無可動に手直しされています。ブルマァクにはブルーの成型色で引きつがれました。造型的には円谷プロが作製した商品化用資料（写真ではなくて、イラストの3面図）は参考にしておらず、全体的に丸味を帯びて、猫のような顔をしています。それでもゴジラの凜々しさを保ち、設定にある「発達した前肢」を再現し、細部（二股の尾尖や背中の亀甲模様など）は省略してあるにもかかわらず、やはりゴメスに見えるのは原型師のセンスの良さによる所でしょうか……。後になって、ブルマァクから、このSサイズの縮少といった感じのMサイズが出ました。

■ゴロー

成型色はダークブルー→ブラウン→オレンジと三回かわりました。ブルマァクのカタログにも掲載されていますが、私はお目にかかった事がありません。造型的に云々よりも、このキャラクターがソフト人形としてとりあげられたことにファンは感射すべきでしょう。ゴローとナメゴンのMサイズは発売されていません。

■ナメゴン

生産数が少なかったためか、数ある怪獣ソフト人形の中で最も希少価値が高いのが、このナメゴンです。マニアにとっては憧れの星、アンティーク・トイ・ショップに出れば数万円の値がついて、あっという間に売れてしまいます。ゴローと同じく、ブルマァクのカタログに載ってはいるものの、実際に発売されたかどうかは確認されていません。バンダイからは、3年前。実に17年ぶりに新型を起してソフト化、マニアの渇きも少しはいやされたようです。マルサンのナメゴンは目だけが塩ビ（ゴム？）製で、ヒゲはモールドされておらず、手描きなのがご愛敬でした。

■ペギラ

成型色はダークブルー→ライトブラウン→オレンジ→ブラウンと四回もかわり、ブルマァクはブラウンで発売しました。複雑な面で構成されているペギラの顔ですが、いともシンプルに省略して睡眠不足の海坊主といった顔立ちに処理してあります。リアル派には不評でしょうが、いかにもマルサンらしい、ほのぼのとしたデフォルメでした。ブルマァクからは、ブラウンとオレンジの2色でMサイズが出ています。

また、バンダイ(ポピー)のキングザウルスシリーズでもペギラはソフト人形化されていますが、困った犬みたいな顔です。どうも、原型師の人がペギラのあのとぼけた顔にまどわされたようです。

■ガラモン

成型色はダークブルー→ダークグリーン→レッド→イエローグリーン（バルタン星人と同色）と四回かわりました。ブルマァクはイエローグリーンで継承し、一時期、エビ茶色でも発売しました。ゴメス同様、ダークブルーの初期生産品は尾が可動式でした。胸にはチルソニア遊星のマークがモールドされており、「ガラモンの逆襲」に登場する2代目がモデルです。複雑なトゲトゲがうまく処理され、名作ソフト怪獣のひとつと言えます。人気者ゆえ、その後もポピー、バンダイで二度、ソフト人形になっています。キングサウルス（ポピー）のはヒゲダルマ風、ウルトラ怪獣コレクションのはリアルになったものの顔が恐くて特有の愛嬌が失われてしまったのが残念でした。

ブルマァクではMサイズも出ています。ぜひ、Gサイズも出してもらいたかったものです。

■パゴス

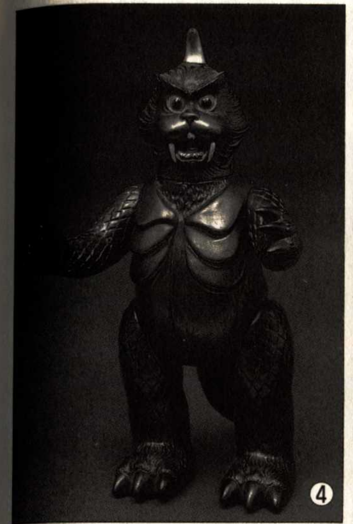
成型色はブラウンが普及色です。パゴスとカネゴンにはダークブルー色のものはなかったようです。但し、スプレー色は多彩でメタルブルー、シルバー、メタルピンクetc と数種のバリエーションがありました。バラゴンのソフト人形が出ていながら、そのボディを（実際の着ぐるみの様に）流用しなかったのは、東宝への配慮のためだったのでしょうか？　新造されたボディにはボリュームが足らずパゴスの持つ重量感がありません。何よりの欠点はバラゴン背ビレが貧弱な点でしょう。

また、あの雄々しい牙が技型時の都合でか下顎にぺったりとレリーフ状に処理されています。ファンには、ものたりないソフト人形でした。ブルマァクのMサイズはグレーの成型色で発売されました。

■カネゴン

成型色はライトブルーとブルーの2種です。パゴスと同じく他のウルトラQソフト人形にくらべて、成型色のバリエーションは多くありません。ポピー、バンダイと続けてソフト人形化されましたが、プロポーションはマルサンのものが最高です。当時、口に切り込みを入れて貯金箱がわりにした子供がたくさんいました。ブルマァクのミニはブルーの成型色でした。

さて、マルサンからは同時期に“落書きシリーズ”というものが発売されていました。これは、Sサイズのソフト人形(ライトブルー成型色、未塗装)に3色のプラカラーと塗料皿をセットにして500円で売られたものです。ゴメス、ゴロー、カネゴン、ペギラ、パゴス、ガラモン、ウルトラマン、ゴジラの8種が出ていました。当時、いつもはソフト人形を扱わない模型店にも置かれていました。













①ウルトラ怪獣ソフト人形の中では最も価値があるというナメゴン。②顔がなんともひょうきんなペギラ。③そのボディは実際の着ぐるみのようにネロンガ、ガボラに流用されたパゴス。④着ぐるみとはかなり違うのだが、一目でそれと判るゴメス。⑤この時点のみでのアイテムだったゴロー。同じ原型でモーター走行のプラモも発売された。⑥カネゴン。⑦ガラモン。⑧右からブルマァク（マルサンと同一）のSサイズ、バンダイのウルトラ怪獣コレクション、キングザウルス、ブルマァクのMサイズ。⑨マルサンの初期発売のガラモン（右）とゴメスは尾が可動になっていた。

ウルトラQ LD ガイド

ネットワークのエモーションレーベルでは続々と特撮名作TVのレーザーディスク化が進んでいる。その中でも話題を独占しているのはやはり「ウルトラセブン」「ウルトラQ」といった初期円谷作品の完全発売だろう。レーザーディスクならではの画面に加え、エモーションでしか出来ない様々なおまけフィルム、豪華解説書など、ファンなら必ず欲しくなる、必携アイテムといえるんじゃないかな。特に「ウルトラQ」は、映画並の35㎜フィルムでネガが現存し（普通は16㎜）、そこから起こされたフィルムが使用されているために、TV放映とは比較にならない画質を得ている。一度はその画面に目を見張って欲しい。

ウルトラQ 1

モノクロ108分　モノラルCLV　¥9,800



言うまでもなく、『ウルトラQ』は円谷英二氏の本格的テレビ作品第1作だ。その記念すべき、放送第1話『ゴメスを倒せ』と製作第1話（放送第4話）『マンモスフラワー』がこの第1集には収められている。正党派の怪獣物の魅力溢れる『ゴメス…』アンバランスゾーンの恐怖『マンモス…』共にシリーズを代表する傑作だ。他の収録作品は『五郎とゴロー』、『宇宙からの贈り物』。ネガにはテロップが無いためタイトルはノンスーパーだが、巻末に現存するプリントからタイトル部分を収録している。（各集共通、第1集では第2話、第4話が存在した）

ウルトラQ 2

モノクロ108分　モノラルCLV　¥9,800



最近になってやっと円谷プロに『ウルトラQ』の放送用フィルム（オープニングタイトル等が完全なもの）が返却された、と言うことで、近い内に完全復元も可能となるかも知れないが、今の所35㎜ネガからのニュープリント、ノンクレジットタイトルというエモーションの方針に変更は無い。

第2集にはペギラ、ガメロン、ゴルゴス、モングラーとマニア好みの怪獣達が勢揃い、SFと怪獣がきっ抗する『ウルトラQ』という作品の一面が見られる。収録作品は『ペギラが来た！』『育てよカメ』『SOS富士山』『甘い蜜の恐怖』の4作品。

ウルトラQ 3

モノクロ108分　モノラルCLV　¥9,800



第3集は正に本格SFテレビシリーズとしての『ウルトラQ』を見ることが出来る作品群だ。超特急“いなずま号”に入り込んでしまった人工生命。崩壊した洋館に潜む巨大な蜘蛛の悲しい物語。恒星をエネルギー源とし、それと一体化する宇宙の怪物を通して、壮大な宇宙を物語る。一人の少年の内的風景とも言うべき作品…。どの一本をとっても傑作と言ってはばからない。尚第3集からはクレジット入りオープニングを完全収録、第2集のおまけとして好評だった英語版『宇宙からの贈り物』の続きも収録している。『地底超特急西へ』『クモ男爵』『バルンガ』『鳥を見た』の4作を収録。

▶成田 亨◀SPECIAL DESIGN WORK NO.1

爆　発



数ある特撮技術の中でも爆破は、最も派手な仕事です。私達はどのように爆破したいかを想定して効果的に爆破できるようにミニチュアとかセットを造ります。出来たミニチュアやセットは火薬屋さんにゆだねます。ここどここを爆破したいとか、一番、二番、三番とこの順番で爆破したいとか、こんな感じに爆破したいとか意図を伝えます。日本の映画の火薬屋さんは殆んど間違いなく私達の意図通りに爆破してくれます。

日本では火薬はライセンスを持っている人しか操作できません。だから、私も火薬の事について書くのは避けます。

爆破といっても多種多様です。ビルと民家とガソリンタンクでは、まったく違います。海の軍艦にしても大砲の弾丸が命中したのと魚雷が命中したのと魚雷に触れたのでは、まったく違うし、艦の火薬庫に命中したのと重油タンクに命中したのとでは、また違います。立ち上る水柱の形も違います。それらの違いが完全に使い分けて表現できる程には私達の技術は達しているとは思いませんが、出来るだけ近づきたいと努力するのです。

飛行機のミニチュアはバルサ材製と金属製があります。バルサの飛行機を爆破すると、引きちぎったように裂けて木の肌がでます。だから、バルサ製は爆破の瞬間しか撮ったフィルムは使えません。空中で爆破して火を吹きながら、なおも突入して来るようなカットは金属製でやるしかありません。さらに、その機も機銃を撃ちながら来るのですから火薬屋さんは大変です。また、この機が敵艦にぶつかって、艦が大爆発となるともっと大変です。だから大体はこのカットを2つに割って撮る事が多いのです。

爆破用の軍艦は、すべて金属製です。プールに波を立て艦は大砲を撃ちながら追って来るし、燃えた飛行機が機銃を撃ちながら突入し、そして爆破です。さらに空には弾幕です。スタッフ一同大さわぎする瞬間です。この場合の艦は、私の場合、9尺物（2ｍ75㎝）位です。

爆破用ビルは石膏で造り、怪獣が壊わす場合と同じです。私の場合は火薬屋さんの技術を信じて、ゴジラの時のような細かい造り方はしません。窓の穴を抜いた石膏板を立てて組み合わせ必要なものをつけるだけです。出来たビルは、かなりミニチュアくさいものですが、これをリアリズムに近付けるのはエージングです。

爆破用の民家は大変です。バラバラになって吹き飛んでも何ひとつバレない事を考えて造るのですから材料の柱や板は造る前から色を塗っておきます。それは本当の家を建てるのと同じ手順で造りますが柱や枠などは前もって折っておきます。切っては、いけません。折らなければならないのです。切った切り口がカメラの方へ飛んで来て大事なカットを失くしたことがあるからです。一度、造った家をほとんどバラバラにして組み合わせ、この上に瓦を乗せるのです。瓦はもちろん、一枚一枚乗せます。瓦は石膏ですが、これも石膏を流す時に墨汁を入れて割れても白くならない様にしておきます。この家が爆破して瓦が画面一杯に飛び散るカットは見事です。

爆破は随分やっているので、どれが私にとって忘れられないか。どれが代表的なものかわかりません。みな同じ様に懐しいのですが強いて書けば、「第3次世界大戦・41時間の恐怖」、「我が生涯は火の如く」、「新幹線大爆破」、「白昼の死角」などが思い出されます。

私は本当の爆破の瞬間を目撃したことがありません。爆破されて燃えている石油タンクや家は何度も見ているのですが…。

やはり、中学2年の戦争中のある日です。私は神崎の電溶工業という会社で働いていましたが、その日も激しい空襲があって電車が不通になり暗い夜道をレール伝いに歩いて帰りました。雨は降ってくるし腹は減るし、へとへとになって家へ辿りつくと驚きました。家がないのです。私の家はかなり広い十字路の角にありましたが、十字路の真ん中がスリ鉢形の大きな穴が開いていました。250キロ爆弾が12発、落ちたというのです。その爆風で私の家は飛んでいったのです。かなり頑丈な石垣があって、その内側に地面を掘って防空壕があり、その中に母がいたので母は助かりましたが、門柱と石垣に焼けただれた肉塊がへばりついていました。逃げそこなった人が、バラバラになってたたきつけられたのでしょう。どこの誰だかわかりませんが、雨の中、母と私は肉塊に祈りました。

セットが出来て、間もなく本番というと、爆破カットを撮る、少し前になると必ずあの肉塊が頭をよぎります。

▶映画「新幹線大爆破」（昭和50年公開、東映東京撮影所作品、監督・佐藤純弥）より。

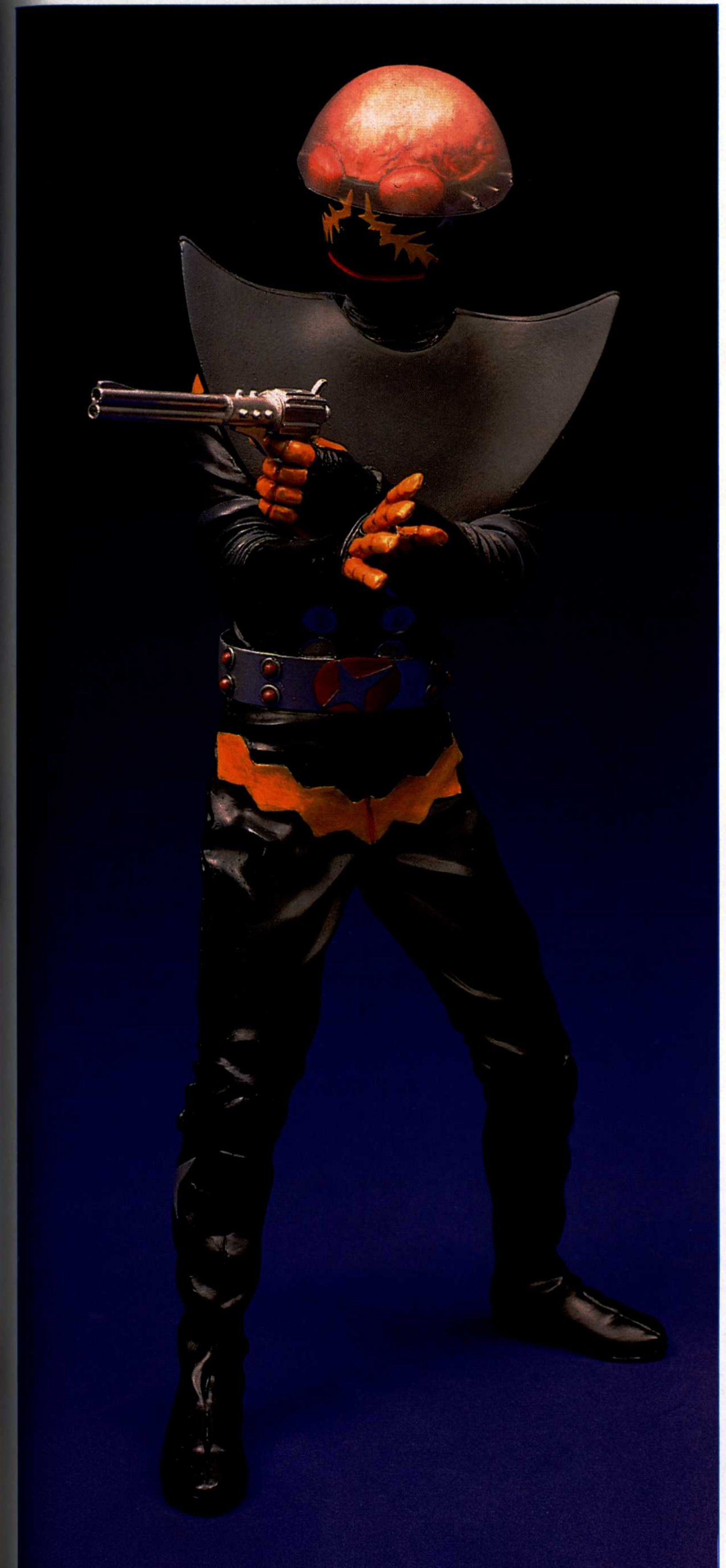




G・K NEWS

1/6 SCALE VOLKS ハカイダー

■ソフトビニールとプラキャストによるガレージキット！

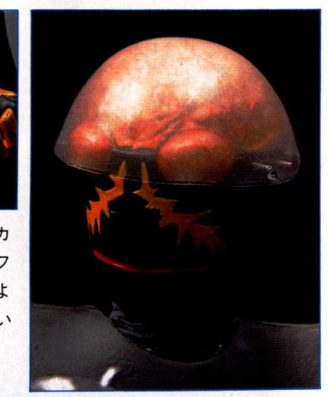


ＢＣ―6でビリケン商会のウルトラマンを掲載したが、今月はボークスのソフトビニールキット、〝ハカイダー〟を紹介しよう。

スケールは1／6で、全高 30㎝あり ウルトラマンとほぼ同じ大きさである。パーツは、上半身、下半身（脚部と一体）、右腕、左腕がソフトビニール製。頭とハカイダーショットがプラキャスト製、頭のフードは透明プラバンのヒートプレスによるもの。ソフトビニール部分はツヤのある黒色なので、実物コスチュームのビニールレザーの質感がよく出ている。塗装しないで、黄色のイナズマ模様もカラーシールを貼ってみたらよくなるだろう。頭部は赤色の透明プラキャストなので、目と胸モールドを発光させる事も可能である。ハカイダーショットはディテール、形状も正確、腕がソフトビニールなので脱着は簡単だ。ビリケンのソフトビニール・フイギュアと違う所は、パーツが差し込み式（可動）ではなく、接着（瞬間接着剤を使う）しなくてはならない。ポーズが固定を意図したものなのだから仕方がないが、首は可動式にしても良かったのではないだろうか。ソフトビニールとプラキャストの混合モデルだが、安定は良くすんなり立つ。もし、立たない時は足の先を湯であたためて曲げをつければよいだろう。
原型製作者は、ウルトラマン、大魔神、デビルマン等を手懸け、ボークスのG・K原型製作スタッフの中心的存在である圓句明宏（えんくあきひろ）氏。皺（しわ）の表現では定評のある圓句氏の作品だけに、1／6というビッグスケールにふさわしいディテールとなっている。ところで、気になる価格だが、キャストパーツを使用しているためにビリケン商会のソフトビニールキットより高目で、2,800円になる予定。それでも、全プラキャスト製だとしたら1万円はしていたのだから、従来の1／4の価格というのはありがたい。また、ソフトなのでパーティングラインを消す必要がなく、G・Kを手にしたことが無い人でも容易に組み立てられる事ができるだろう。

ボークスのソフトキットは、すでにキカイダーが原型完成しており、続いて、シルバ、ズバット等、東映ヒーローを続々と製品化していく予定とか。▶ボークス通販部　075(955)2087





▶▲プラキャスト製の頭部とハカイダーショット。バキュームフォームのフードは、圓句氏によって1枚1枚、手造りされているそうです…。



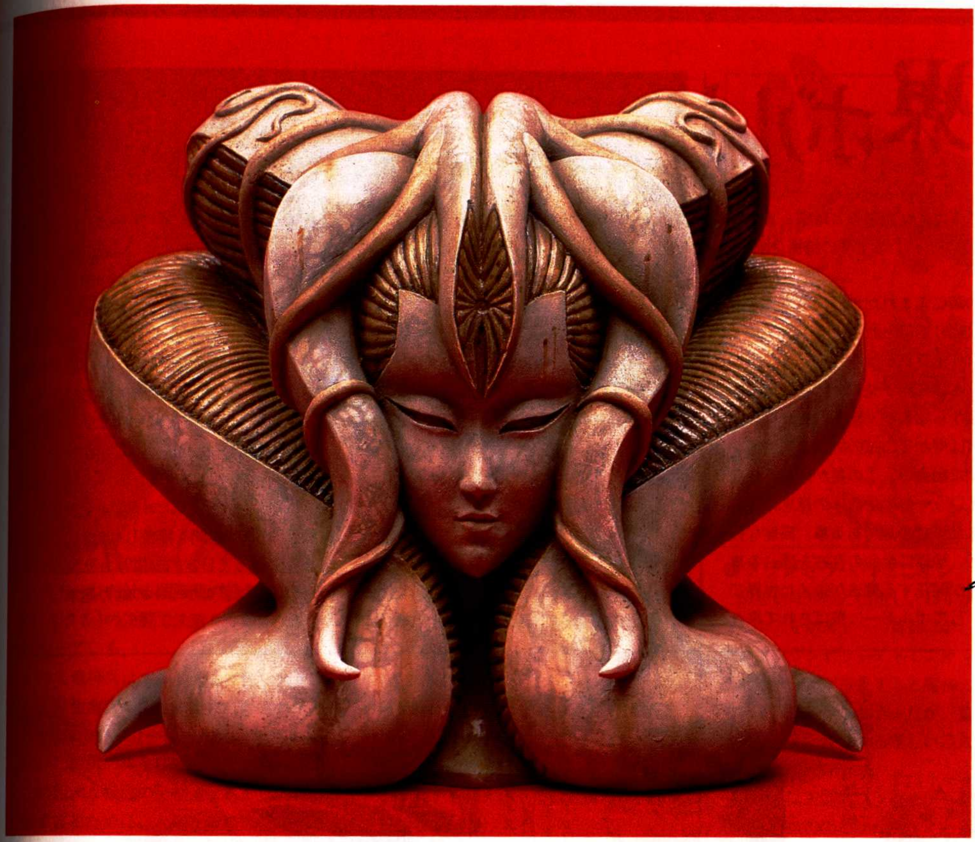
▲ソフトビニール製のパーツ。ソフトビニールの質感が実物のビニールレザーとそっくり。

AURA FHANTASM

第六章



内なる神話の顔







ファンドって案外､重い物なんです。1／8ぐらいのフイギュアなら手の平でくるくる動かしながら作業できるのですが、この「頭」の場合、重さとの闘いでした。製作期間は、1ヶ月ぐらいだったのですが、ファンドを盛っては乾かすという作業を初めた頃に、オーブンが壊われてしまったのです。雪もちらつく京都の寒空では自然乾燥もままならず、そこで代わりになったのがコタツさんでした。

意外とコタツの熱は効果があったのです。でも、形がまとまってくると今度は重くて、重くて。出渕さんとしては、もっと大きな造形物を望んでおられるのだろうと想いますが、四畳半一間での作業となると、これが精いっぱいの大きさ（高さ・約20cm）でした。

本当は会場へおじゃまして自分の作品に再び対面したかったのですが、都合で行けなかったのが心残りでした。また、このような機会があるのなら、私自身、納得のいくような作品を作らさせてもらいたいものです。

（平岡　寿恵／ひらおか　としえ）

「頭」ATAMAの事



僕の中で造型物に性別は無い。人形は男であり、また女でもある。面は演ずる役柄の上で性は存在するが、それ自体は性別を持たないものだ。

魅力とは、そういう一面から派生するものである。面や人形にひかれ、創るという作業に変換されるに至るのは曖昧で、柔軟性があり、淫猥でありながら高潔でもある刺激を持っているからだ。彼らは猫のように、いつの間にか僕の中に入り込んで、さも昔からの住人の如く居座っている。しなやかな肢体をすり寄せる感触に似た魅力は、麻薬の臭いさえする。

だから、造型化されるための絵を描こうとする時、秘かな楽しみとして、性の無い人形化される運命を暗号として絵の中に隠しておいたりもする。創造する造型家の感覚にもよろうが、その暗号としてに解読され、記号として造型物から読みとれた時、その完成品を眺めながら、ちょっとした悪戯が大成功を納めた子供の気分を楽しめる。

今回の「頭」にしても同じである。女顔と見られるように描いたが、別段女のつもりは無い。「女」と感ずるならそれも良いし、もし「男」として見た人がいるならば、それでも良いのだ。イメージとは自己に内包しながらも、周囲に対して自己のイメージを強要するものではない。無数のイメージを他の中に認める事が出来る物の方が個としては優美であろう。外観がいかに醜悪であってもだ。

「頭」はゆえに、特定の名前を持ちたがらない。暗号は思惑通りに記号化され立体物から放射されているようだし人を模していながら明らかにそうではないという。僕の中の人形の条件は一応、満たしている。

だが、展示という形で人の眼に触れた時、大方の求めていたであろう造型物に対しての期待を少なからず裏切ったかも知れない。メカデザインという何だか自分でも分からない肩書きに対する抵抗もあったかも知れない。メカも性別が無いものであり、そういった意味では、面や人形達に近い感触が在る。が、自分の本来的欲求の中の一部でしかないメカデザインという言葉が肩書きとなっているのは本意とは言いがたい。それに僕の中のメカデザインは受け手に語りかけのできる処を意図しているもので、どうも今の風潮にはそういった主旨は馴染まないようである。

「頭」は、だから自己主張だ。どんな者でもないし、どんな者にも見える。あらゆる見解が混然一体となった姿。だから、どう解釈してもらってもかなわないのだ。いや、そうして欲しい。そんな色とりどりのイメージが他者の中で渦巻いている事を想像する事が、秘かな楽しみとなっているのだから。

（出渕　裕／いずぶち　ゆたか）

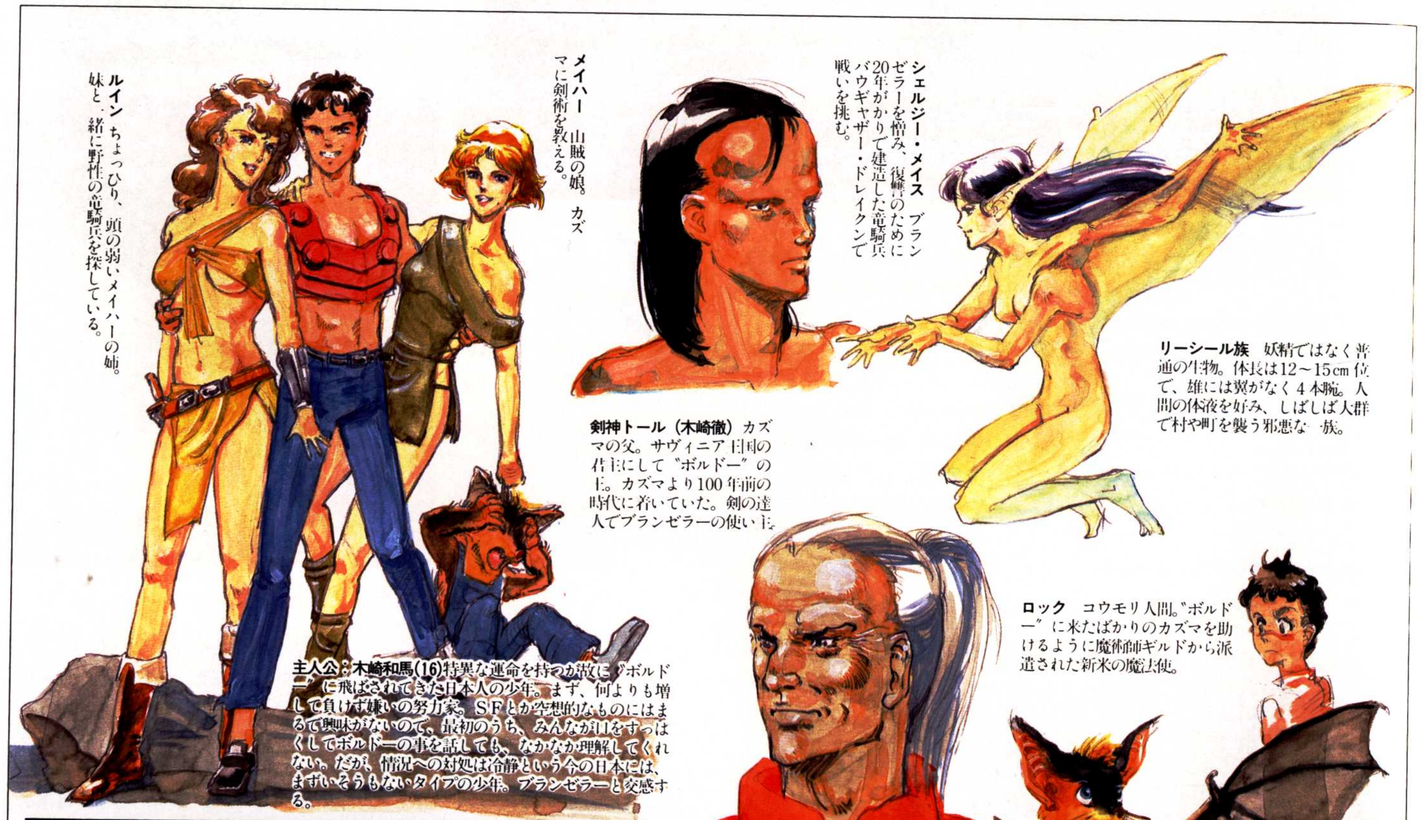
アニメ企画

BOLDOR 混淆世界ボルドー

北海道／市川　裕文

この映像企画「混淆世界ボルドー」はアニメーション用の企画のようですが、そうではありません。ガンダム実写版の話も最近トンと聞かなくなりましたが、僕はそれ以前から高度な特撮技術で巨大ロボット物を作れないかと考えていました（開田裕治さんも『宇宙船』に書いていましたね）そこで、現在の日本では90%不可能とは知りつつ実写化をイメージにしたのが、この「ボルドー」です。これに登場するメカはどれも変形しませんし、空も飛べません。おまけにデザイン、色彩もどことなく土臭く、およそアニメでは地味になってしまう感がしてなりません。でも、これがライヴ（実写）なら？きっと新たな映像的カタルシスを呼び起こすことが出来ると確信します。「混淆世界ボルドー」こそ夢の特撮企画です。

異次元の繭に包まれた地球の第二衛星、ボルドーに繰り広げられるファンタスティックなロボットアクション。物語は、現代の高校生、木崎和馬が見知らぬ森の深くで目醒める所から始まる。訳も判らぬ森の深徨した、彼はやがて山賊の姉妹と魔法使いの蝙蝠人間に出会い、この星が地球ではなく、地球という一つの生命体の意志によって隔離された第二の月である事、高度な技術に加えて、地球に生命の存在を感じる事でその才能が開花する魔法が栄えた世界である事、そしてボルドーに飛ばされて来た和馬は地球にとって好ましからざる運命をもたらす者であり、同様に和馬の父、徹も100年前のボルドーに着き、すでに世界の王となっている事を聞かされる。山賊の客となった和馬は、一度森の中で見た巨大な機械・竜神兵の狩りに参加する事にした。だが、野生化した竜神兵の前には屈強な山賊達も翻弄されるばかり。そして遂に竜神兵の牙が和馬に向かったその時、何処(いずこ)からともなく現れた黄褐色の巨人が、ためらいがちな一撃で竜騎兵を倒した。この巨人こそ、ボルドーの首府・サヴィニア王国の偉大なる守護神、ブランゼラー・ドミニオンであった。…と、ここまでが導入部。この後、竜神兵の様式的な戦い、悪魔につかれた竜神兵、ブランゼラー建造の謎、ボルドーに迫る凶星・ハガーズ、宿命の敵となる呪われた竜神兵・バウギャザー等、多彩なエピソードが用意されている。登場するメカニズム群は、一見なんの変哲も無いロボットだが、これらは魔法使が呼び出す精霊によって建造される。武装は極力ひかえ、それ自身魔法を使って戦うのだが、この魔法の描写はロジカルなものでいきたい（セイバーヘーゲン、ニーヴン風）。戦闘描写は量より質、個性のぶつけ合いで表現し、竜神兵の設定(人間を接続しなければ憶病)をうまく使って日常的な描写も充実させたい。テーマは〝ロボットの魅力追求〟。



ルイン　ちょっぴり、頭の弱いメイハーの姉。妹と一緒に野性の竜騎兵を探している。

メイハー　山賊の娘。カズマに剣術を教える。

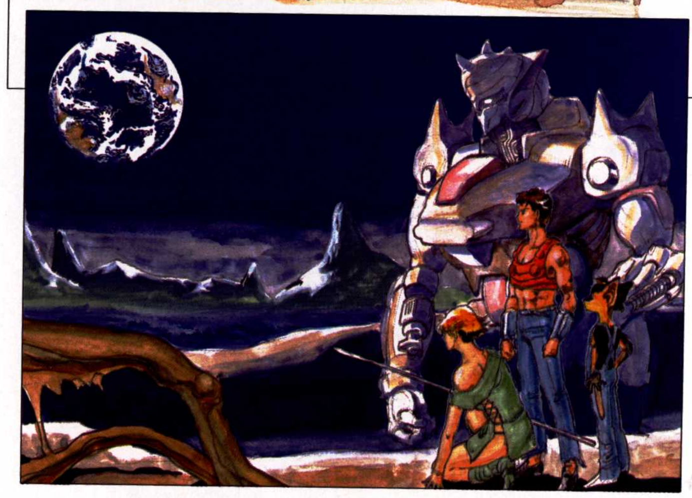
シェルジー・メイス　ブランゼラーを憎み、復讐のために20年がかりで建造した竜騎兵バウギャザー・ドレイクンで戦いを挑む。

リーシール族　妖精ではなく普通の生物。体長は12～15cm位で、雄には翼がなく4本腕。人間の体液を好み、しばしば大群で村や町を襲う邪悪な一族。

剣神トール（木崎徹）カズマの父。サヴィニア王国の君主にして〝ボルドー〟の王。カズマより100年前の時代に着いていた。剣の達人でブランゼラーの使い手。

ロック　コウモリ人間。〝ボルドー〟に来たばかりのカズマを助けるように魔術師ギルドから派遣された新米の魔法使。

主人公：木崎和馬(16)特異な運命を持つが故に〝ボルドー〟に飛ばされてきた日本人の少年。まず、何よりも増して負けず嫌いの努力家。ＳＦとか空想的なものにはまるで興味がないので、最初のうち、みんなが口をすっぱくしてボルドーの事を話しても、なかなか理解してくれない。だが、情況への対処は冷静という今の日本には、まずいそうもないタイプの少年。ブランゼラーと交感する。



「ボルドー」とは何か

地球から約38万kmの彼方、月と軌道を同じくして異次元の繭(まゆ)に包まれた地球の第二衛星、それがボルドーだ！

ボルドーの地上からは地球をのぞむ事が出来る。だが、例えボルドーが爆発しようとも、その光が地球に届く事はない。この様な呪いをボルドーにかけたのは他ならぬ地球そのものだ。ボルドーに住まう者はすべからく地球自身に生命の存在を感じている。地球は生きているのだ。

地球ののろのろした知覚は時に人間に向けられることがある。そして、自分にとって好ましからざる運命をもたらす者を嗅ぎつけるや、ためらいなく体の上からつまみ出してしまうのだ。地球から追い出された人間は異次元を通過する際に様々な時代に迷いこみ（例えば未来の地球人が太古のボルドーに着いたりして）そこで、ボルドーの一種異様な環境を除々に形づくっていった。理性と蛮性、機械と妖怪、超技術と魔法が混じり合った星、それが、混淆世界ボルドーだ。



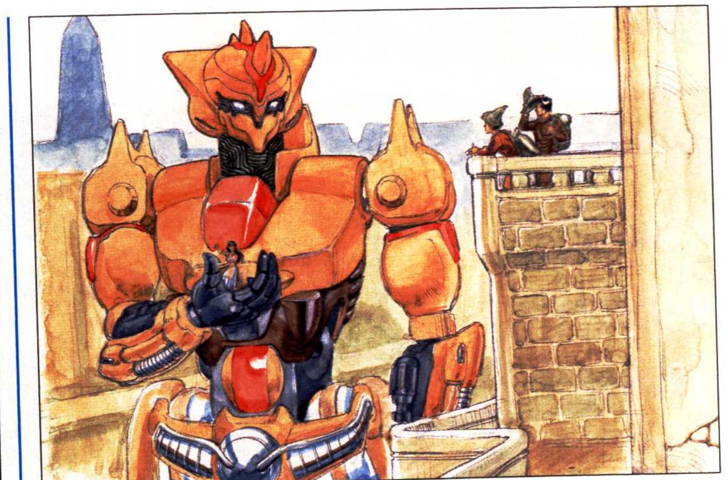
ボルドーにおける国際間の紛争は竜神兵（ドレイクン）の決闘で決着をつけるのが定めになっている。

かつて竜神兵はボルドーの原住生物を調教したり生命工学で生み出されたものであったが(ロックやリーシール族はその子孫)、しだいに機械の兵士にとって代わられた。

この巨大な機械の怪物達はあまりにも力が強すぎるために、人間を接続しなければパワーを発揮できなくされている。竜兵士そのものの属性は純粋にして憶病なのだ。

〈イラストの解説〉

戦闘中に使い主(マスター)が急死したために発狂した竜神兵ジオロア・ドレイクンはサヴィニアの大森林に棲息していた。今、野生化したジオロアを捕えようと山賊達が補獲作戦を開始した。



●ブランゼラー・ドミニオン

50年前に惣然と出現し、わずか数年でサヴィニアをボルドーの首都にのし上げた竜神兵がブランゼラー・ドミニオンだ。

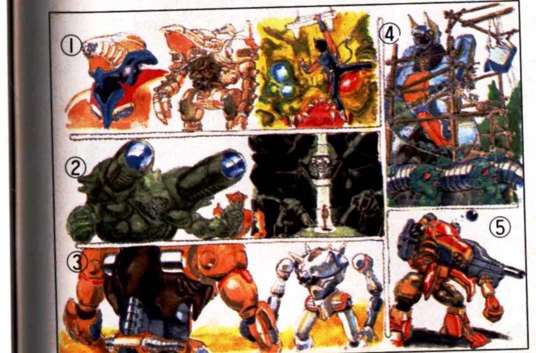
剣神トールが搭乗すると魔神のごとき強力をふるうブランゼラーだが、普段は人間を愛し、また愛される優しい巨人だ。

イラストは王国のブランゼラー専用通路を散策する彼ののどかな一コマ。

ドレイクンの操縦法：ドレイクンを操るにはそれらの名前を知る事が重要だ。ドレイクンの名前は魔法をかけられた特殊なキーワードで、常人がこの名を聞いてもたちまち忘れてしまう。もちろん書き残す事も出来ない。ドレイクンの名を心に刻み込むには〝交感〟という儀式を行なうしか方法はない。ブランゼラーは国民から〝ブリィ〟の愛称で呼ばれている。



イラスト解説：
①凱旋するトール王。ブランゼラーの胸部に飾られたバルコニーから剣士たちのエールに応えているところ。
②カズマを救うラブリィ。トール王の息子カズマをジオロアから恐怖にうち震えながらも、必死に守るブランゼラー。
③人竜、入り乱れしボルドーの戦い。ドレイクンが戦いの中心とはいえ、剣士たちにも、まだ活躍の場は残されている。ドレイクンをサポートする魔道兵団を襲い、かつ守るのが彼らの役目だ。ブランゼラーのファンタム・ジェネレータが妖しげな光を放つ。
④物語のラスト近く、ボルドーを幽閉から解き放つため、悪魔の領域、空曲点〝コクーンズ・ノット〟へ向かうブランゼラー。
：ドレイクンは魔法を主な武器とするため、ある基準以上の兵器の搭載はタブーである。



ドレイクンたち：
①バドゥーム・リバイアス：湖の国ジョガを支配する無人の竜神兵(左)、バドゥーム頭部(中央)、バドゥームのコントロールを取り戻すため枢室（コクピット）に向かうカズマ。枢室には更に不気味な光景が待ちかまえている！
②ウォンバー・ドレイクン：この伝説の竜神兵はボルドーの控に無知な魔法使によって、光弾砲を付けられてしまったため、城塞の奥深くに幽閉されていたが、〝凶星ハガーズ〟の接近で、初めてウォンバーが必要となる時が来た。
③ブランゼラーの謎を告白するファーゴル・ネクロワン：ファーゴル・ネクロワンに関する流言蜚語は後を断たない。しかしその実、彼に関して本当の事は何一つ判っていない。どこの国に属するのか、人は乗っているのか何ひとつ……その正体は悪魔の化身だ。
④ジオロア・ドレイクンを修理する働魔（ドーマ）たち：ドレイクンを建造するのが彼ら機械造りの精霊たちだ。一糸乱れぬ集団作業でまたたく間にドレイクンを造りあげてしまう生きた工業ロボットの彼らを操る魔法使は同時にドレイクンの構造を熟知した技術者でなければならない。
⑤ガイムリー・ドレイクン：竜神兵に許される最も強力な武器、スフィア・ランチャーを搭載するガイムリー。魔法の媒体となる鉄球を打ち出してブランゼラーを苦しめる。



宿命の敵・バウギャザー・ドレイクン：
①ブランゼラーによって国を失ったメイス一族が働魔を使わずに20年がかり建造した竜神兵・バウギャザー・ドレイクン。
②ジェルジーの父、ゲイザー・イイスを最後のいけにえに指名するバウギャザー。バウギャザーは他の竜神兵と違い、その属性は冷酷だ。
③ゲイザーの台詞：「恐れる事など何もないこのわしがバウギャザーと一体となって、憎きブランゼラーを自らの手で倒す事が出来るのだから」
※メイス家のブランゼラーへの憎しみは「名前の魔法」さえはねつけるほどなのです。
④骨片をまき散らしながら戦うバウギャザー。バウギャザーの体内には無数の人柱が隠されていた！怨念を動力とするバウギャザーは強い！
⑤果てしなく続く戦い。だが、ボルドーと同次元の宇宙から衝突コースをつき進む〝凶星ハガーズ〟はもう目前に迫っている。急げ、カズマよ。

何も言えることがない、優秀な作品ですよ



アニメ企画部門に送られてきた中でこの市川裕文君の作品は特に優れたものだった。そこでプロの目で評価してもらうため、高橋良輔監督に見ていただいた。

「僕は凄く良いと思います。ロボットのデザインはプロの人のデザインに似ているところもあるんだけど、トータルしたところの世界観がありますね。ロボットは所詮ロボットですから、どっかが他の作品に似ているのは仕方がないことです。だけど似ている部分よりは独自の部分の方が多いということが重要なんです。

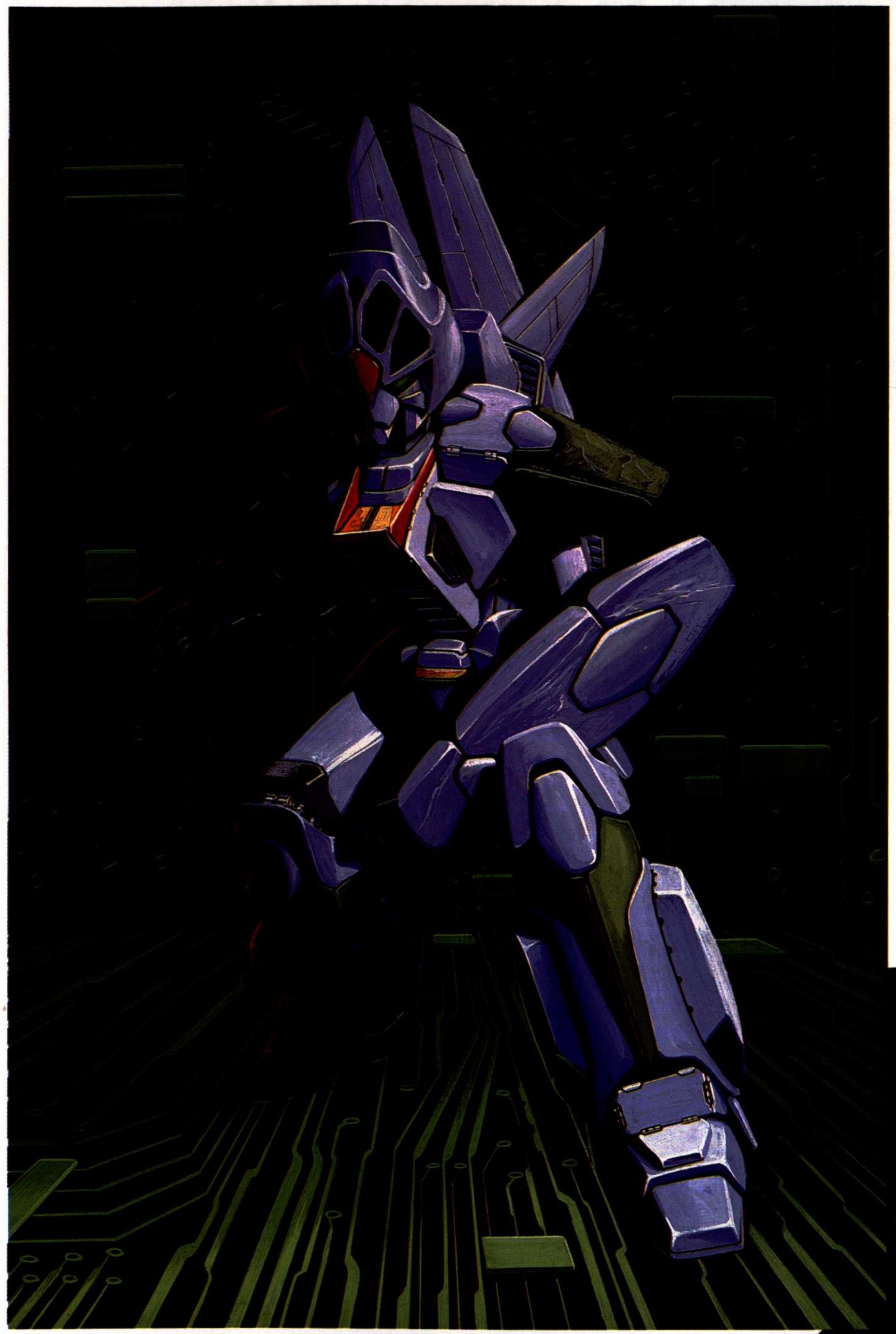
後はキャラクターがアメコミ風すぎるかも知れません。こういうデザインは好き嫌いが別れてしまって、ビデオなどではともかく、テレビ企画としてやるには、多くの人に受け入れられるキャラクターとはなりにくいところがあります。これは僕たちもよく間違えることなんですが。

その部分だけで後は本当に面白い。テレビという空間に閉じ込めるには惜しい、むしろ雑誌などで自分の作品を自由に展開した方が良いと思います。テレビでこの微妙な線を再現するのは難しいですし。実写としてやるのは困難でしょうが、優秀な才能を持っている人だと思います」

ILLUSTRATER

特集 MOBIL SUIT

★今月のイラストレーター部門は〝MS特集〟です。メカデザイン部門と重複しますが、オリジナルデザイン志向の作品に期待します！



◀東京都／岡部　順
オリジナルガンダム(2点とも)

イラストレーション部門もキットレポーターに負けないくらい充実してきた。作品はＴＶ設定をイラストに起した作品が多いが、それではパッケージと同じで今一つ面白味がない。そこで紹介するのがこの作品、Ｚガンダムに変り新しいガンダムが登場する事を知って自分なりにガンダムを描いてみた作品との事。今までのオリンナルガンダムやＭＳＶとは一味違った作品に仕上っている。ガンダムのＭＳ世界を自分なりに消化した結果だろう。技法もすでにプロの域に達している。それもそのはずで、岡部君は実はアニメ美術スタジオで仕事をしているのだそうだ。若干20才だが彼の作品はすでにアニメになり画面を飛び回っている。とはいえイラスト部門では彼も新人、そこでこのコーナーに登場となった。有能な新人は今どこでもひく手あまた。そのチャンスのお手伝をするのがBRAIN・BANKです。

欲を言えば絵はもう少し明るい方が良かったかな。



▼北海道／越野誠司





群馬県／井上久夫

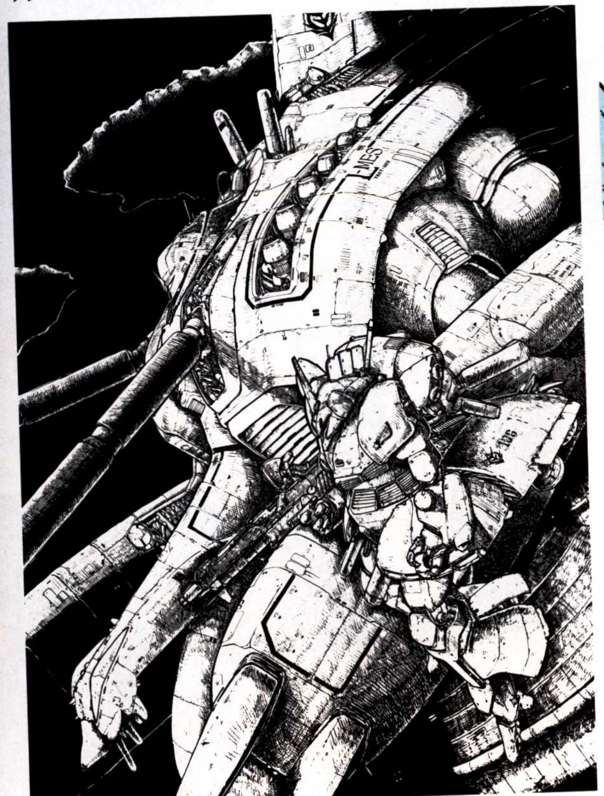
ボックス・アーティスト志望の井上さんのバイアラン。細部までていねいに描かれています。ただ、ボックス・アーティストを目指するなら、いかにもそれらしい〝絵〟を描くのは損です。これがボックスアート!?と人を驚かすようなものを描いて下さい。



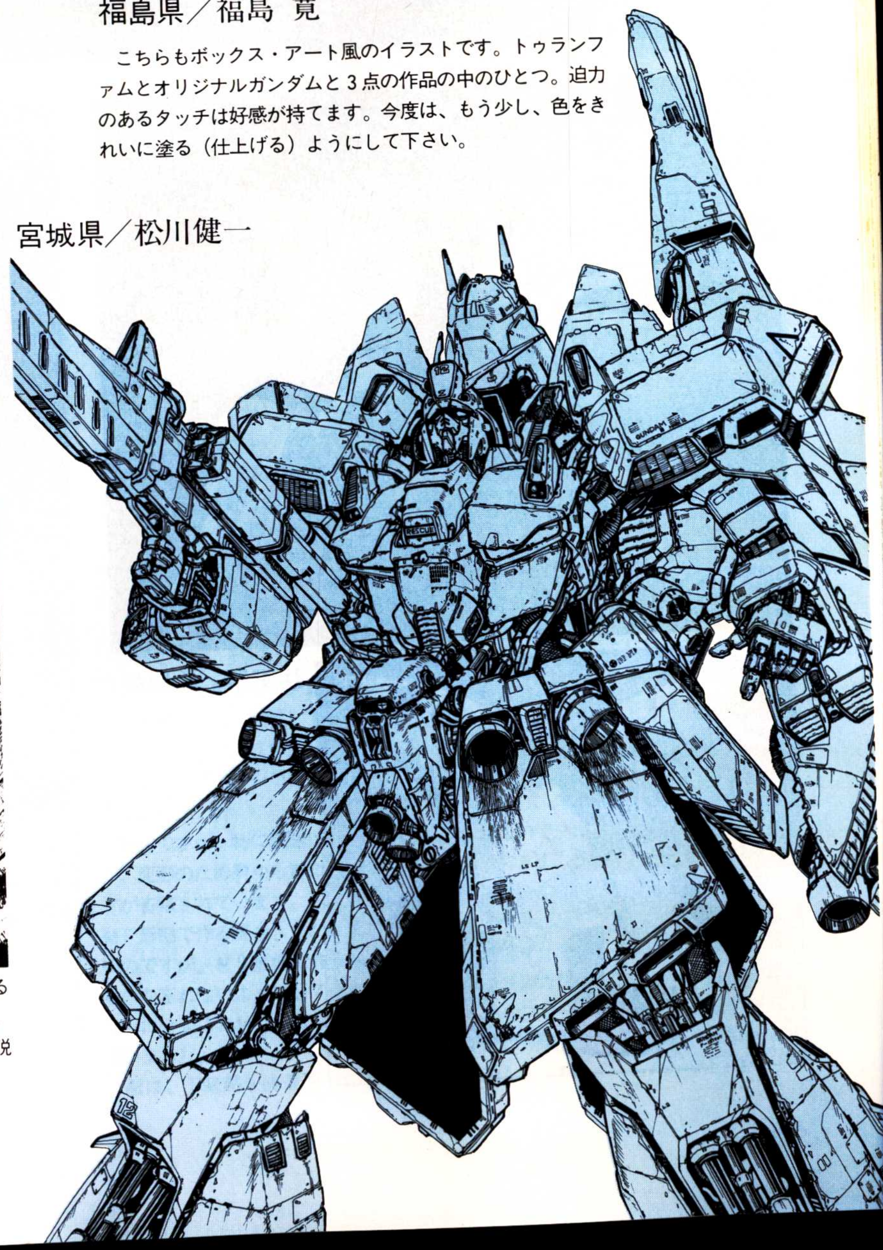
福島県／福島　寛

こちらもボックス・アート風のイラストです。トゥランファムとオリジナルガンダムと３点の作品の中のひとつ。迫力のあるタッチは好感が持てます。今度は、もう少し、色をきれいに塗る（仕上げる）ようにして下さい。

宮城県／松川健一



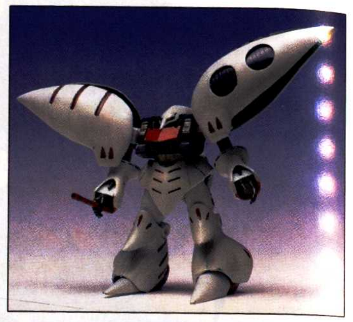
常連の松川さんは、ガンダムに挑戦、オリジナルデザインによる〝エルメス〟（ジ・オみたいに見えるが)超巨大ガンダム(？)です。見事なペンタッチは、プロのイラストレーターも顔負けです。小説の挿絵にしたいようなイラストですね。



KIT REPORT



三重県／小林和史









兵庫県／原田好敦





静岡県／細沢由浩

1 ●1/220 SCALE キュベレイ

三重県／小林和史

●頭部

まず、合わせ目で1㎜ぐらいつめてやり、ほっぺたの所に少しエポキシパテをもって、ふっくらとしてやりました。他は鼻づらをナイフで細くしてやっただけです。ただ、作例では設定を無視して頭の尾の角度を30度ぐらい上向けてあります(好みの問題ですが)。キットには首がないので、キュベレイ飛行ポーズの設定を参考に首をつけてあります。ところで、キットのモノアイ、左右の大きさ違いませんか……？

●腕部

下からいきます。手首は2㎜のプラ棒で指と軸を作ってやりました。回転するようになったけどスイング(？)は駄目になりました。次に腕の内側のビーム砲はオミットされているので、プラバンで底を作ってプラ棒のビーム砲をつけてやります。ひじは可動軸がみっともないけど無視することにしました。肩と二の腕の所はカットして可動にしています。軸にはキャンディの棒(プラ製)を使っています。肩は苦労しました。写真を見てもらうとわかるでしょうけどバカみたいに巨大化しています。作り方は、手製のバキューム・フォーマーで羽根を4枚作っただけです。かなり失敗があったという、うわさもありますが……。取り付けには真鍮線とパイプスプリングを使っています。糸ハンダはグニャグニャしていいなあと思ったけど、すぐ折れて駄目でした（真鍮線ではちっとも動かなくなったけど…）肩の内側は思いっきりディテーリングして…といきたかったのですが、時間とデザインが浮かばなかったという事でオミット。

●胴体

スリットが厚くみえたので、0.5mプラバンで作りなおしています。ハッチとパイプカバーは、そのまま使うつもりだったのだけど、失くしてしまったので作り直しました。パイプは、パイプスプリング。腰のアーマー(横)は角度を変えています。ファンネルコンテはポリパテで大きくしました。ファンネルは手抜きだけど、キットのものを貼りつけたままです。

●脚部

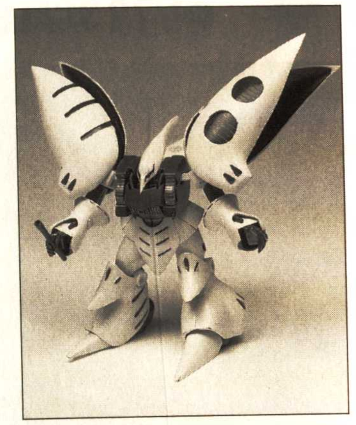
ももとすねは2㎜ぐらいつめています。足首はつめない方がよかったようです。足首とすねをつなぐ2本（4本かな）の軸の後方の軸を切りとばすとおもしろいギミックがついてよいですよ。

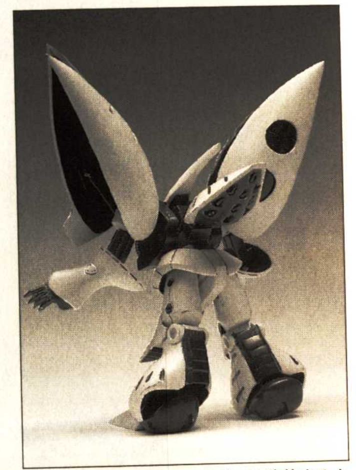
●その他

二の腕は長さを2㎜ぐらいつめました。右手のサーベルは設定がなかったので、1/144マラサイのものをそのまま使っています。すねのアーマーの裏側は穴をあけて、スリットをつけてみました。体の各所にあるモールドはモーターツールを使って少し大きくしています。肩のモールドはくりぬいてから、裏からプラバンでふたをしています。

●塗装

白の部分は、白十銀で作ったグレー。赤いところは赤に紫、白、青等を適当に混ぜてみました。塗った後で見るとタカラさんのアニメカラー（旧ダグラムカラー）のダルレッドに似ていました。紫の所は、Mr カラーの紫(本当はレベルカラーの濃い紫の方がよかったけど、入手できなかった）を塗ってから、濃い青をうすめてスプレーしています。手首等のグレーの所は黒鉄色。最後に目の色ですが、指定ではピンクだけど、テレビでは、緑だったり、2色だったりしていたので、まよったのだが、結局、好みで2色（クリアーグリーンとクリスタルピンク）で塗りました。2色使うのがいやな人はグリーンで塗った方がよいでしょう。あっ、それから、5号に載ったアッシマーについてですが、アッシマーの目ってグリーンだったんですね。知らなかったなあ……。





▲キットでは、肩のバイダーは接着するように指示されていたが、そうしてしまうとこういうポーズは取れないのです。

2 ●1/220 SCALE キュベレイ

兵庫県／原田好敦

第一印象として異様な感じのするMSだと思いました。1／220スケールだから小さなキットだろうと思っていたら予想通りでした。仮組みしたら、プロポーションはなかなか良いと思いました。

頭部には手を加えていません。しかし胴体との接続部分〝首〟が固定というのは気になりますが、ここでは目をつむり、接続部分を少し変えてみました。

胴体は問題ないように思います。しかし、背中のファンネルコンテナが少し小さいような気がします。また、角度を変えてやってもよいと思います。ジオン公国章を入れてやってもよいでしょう。キットにはちゃんと背部に〝エルメスII〟と描き込まれています。さすが、バンダイさん細部にも力が入ってますね。

腕部については指、肩が少し迫力に欠ける所があります。指はランナーを削って作り直し、肩も鳥のようにパカパカとはばたく肩を接着してしまうのは惜しい気がするので、開いた状態で接着しました。

脚部はボリュームもあり、よく出来ていると思います。ただ、足首の関節がいまいち動かないので、少し削ってやるとよいでしょう。

塗装については、はっきりいって悩みました。設定色は気味が悪いような配色ですが、そこにこのMSの美しさを感じていましたから、出来るだけ設定に近い色で塗装しました。白の部分は単調につや消し白、濃い紫の所は白と対称させ黒を使いました。問題のうすい紫の所は、紫30%、白40%、赤50%を混ぜたものです。最後につや消しの色に白を混ぜた物を吹いてやりました。また、キュベレイというMSはアクシズの試作型、ハマーン・カーン専用機ということもありますので、つやのある白で塗り、コンパウンドで磨いてつやつやにしてやるのもよいと思います。

3 ●1/300 SCALE サイコガンダム

静岡県／細沢由浩

サイコガンダムMKIIのキットですが知っての通り、キットは1/300スケールで、パーツの組み変えにより変形が可能です。仮組みしてプロポーションを見てみると、脚が多少細く感じられましたが、モビル・フォートレス形態にすると、さほど変な感じはしませんでした。

製作ですが、頭部は特にいじってはいません。サイコガンダムMKIIの凶悪な面構えを良く表現していると思います。ツノはヤスリで削ってシャープにするか、プラバンで作り直すと良いでしょう。

胴体ですが、特に問題はありませんが、変形のため肩から首にのびるパイプが省略されています。可変あるいはMF形態で作る場合、そのままでも良いのですが、MS形態で作る場合は作るのを忘れないようにして下さい。ちなみに今回はHMのビニールパイプを用いました。

腕は、下腕部を接着面で1.5mmほど削り、手首は1/250パーフェクトジオングの物に手を加えて使いました。上腕部と下腕部を繋ぐコードは、どう見ても太いのですが、強度を考えたため、1/144ジオングのシャフトを使いました。

脚部ですが、モモは手を加えてありません。スネは大改造をしなければ設定のMS形態のようにはならないのですが、今回は接着面で2ミリボリュームアップをして良しとしました。簡単な改造ですが、割と効果的でしょう!? 足首は接着面で3mm太くしました。それから、スネは後ろから見るとガラあきなので、エルガイムのパーツを入れておきました。

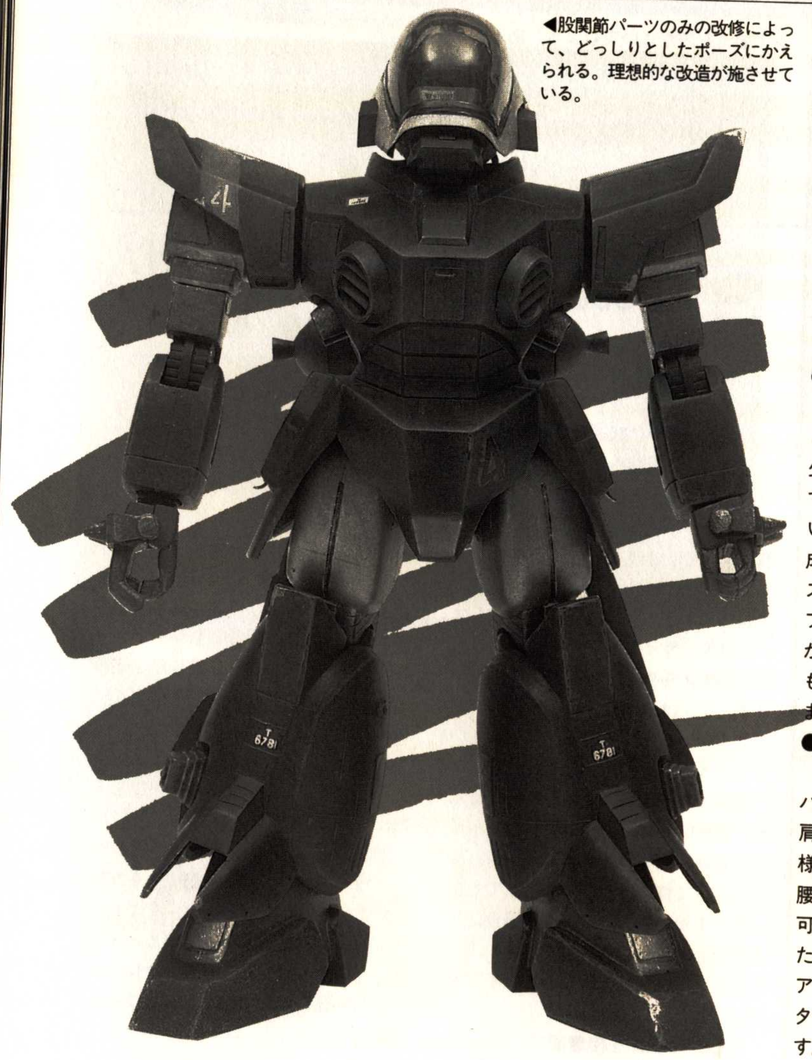
塗装ですが、パープルの部分はレベルカラーのパープルに、艦底色を20%ほど混ぜたもの。ブルーは、タミヤのアクリルカラーのフラットブルー＋ロイヤルブルー少量。レッドとオレンジイエローは、タカラのアニメカラーを使用しました。

4 ●1/72 SCALE ブラッディ・カイザル仕様 グライム・カイザル

岩手県／藤原　哲
SATOSHI FUZIWARA







◀股関節パーツのみの改修によって、どっしりとしたポーズにかえられる。理想的な改造が施させている。

ＳＰＴシリーズ第３弾の気ですが、プロポーション、ギミック等、非常に良くできたモデルでトータルバランスはバンダイキット中、トップクラスといえましょう。作例では、キットをほぼストレートに組み多少のディテール追加と赤のブラッディ・テン…じゃなかったカイザル仕様の塗装を行なっています。私がキットを組んで気づいた事等を各部に分けて、簡単に説明していきましょう。

●頭部

全体形はおおむね良い様です。設定と比べてキャノピー前部のラインが多少前方に張り出した感じになっていますが、このままでもイメージは悪くないと思います。ただし、キャノピーの成形色は難。私はフルクリヤーの物（テストショットでは透明パーツはすべてフルクリヤー）をもらっていたので助かりました。コクピットは塗装だけでもそれらしく見えるようになると思います。

●胴体部

かなりのボリューム感があり、メリハリがきいていてよい表現です。多少肩幅が広いようですが、キャノピー同様、修正するには及ばないでしょう。腰アーマーは固定になっていますが、可動にしなくとも結構、脚は動きます。ただし、金型の技きの関係上、サイドアーマー下端のラインが変なのでカッターで直線にしてやるとスッキリします。

●腕部

言うこと無し。肩アーマーと腕本位が独立しているのは、すばらしい！

手首の出来もよく、カッターナイフでちょっと手を加えれば、プラ様等で自作したものにひけをとることはありません。ここまでよく出来ているのなら、平手もつけるべきだったのでは……

●脚部

大腿、スネ部は別に問題ないです。足首の構造がまるっきり違うが（本当はレイズナーのそれと同じ構造）完成後はほとんど目立たないので手をつけないのが無難でしょう。それより、股関節の方が重要で、はっきり言って、ガニマタ度が足りない。これは小スケールのバンダイキットすべてに言えてます。作例では、パーツ⑸⑻の中に1／100フルアーマーガンダムの股関節部を90度反転させて組みこんでありますが、可動軸を切りとばし、後方に角度をつけて再接着（ただし、角度をつける分だけ脚部が後ろに付いてしまうので、付け根を少し前方にずらす必要がある）するだけでも、かなりの効果があります。下手なプロポーション改造より、はるかに有益ですので、一度試してみて下さい。

●バックパック及び武装

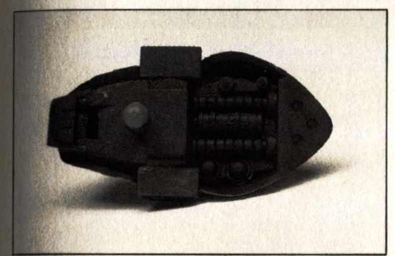
バックパック、シールドは別に問題なし。シールドは裏もちゃんと付いています。ただし、レザードライフルについては何をか言わんや？　この前、バンダイのパンフレットには〝10倍の重さ〟と記されていましたが、欠点声高に宣伝してど〜するんや！ともかくプラバンで作り直すか（意外と簡単そうだ）プラキャストでコピーするのがベストでしょう。この作例ではとりあえず素材を生かす表現としてヤスリ、240番のペーパーで、パーティングラインを消した後、スチールウールで磨いてセミグロスのブラックで墨入れしています。スケール感はともかくアクセントにはなるようです。

●ディテーリング、塗装

〝リアルタイプ〟で製作せよという編集部（それも加藤編集長による）の依頼で、全身にパネルライン等の表現を行なっています。私の場合、Ｐカッターを使うのは嫌いなので普通のカッターで軽く切れ目を入れます。こうするとカッターのかえりのため、むしろ凸モールドの様な感じになりますが、このスケールではこの方法のほうが繊細な感じになると思います。各部のパネルはタミヤさんのプラペーパー、グンゼ産業さんのアルミ板という手もありますが、それぞれ一長一短なので両方使って試してみてください。リベット表現は瞬間接着剤のビンを使用。塗装は、ＭＪ２月号を参考にしましたが、私なりに、かなり好き勝手に塗装し、ほとんどオリジナルのカラーリングとなってしまいました。全体にドライブラシ表現を行なっています。

それから、ひとつ忘れていましたがカイザルの右手に何かどこかで見たようなものがあります……でも、結構、似合っているでしょう。





コクピット内は徹底改修してある。内部のみならず、頭部下面と首（？）の接続部にも手が入っている。1／72スケールともなれば、この位のディテールにこりたいものだ。

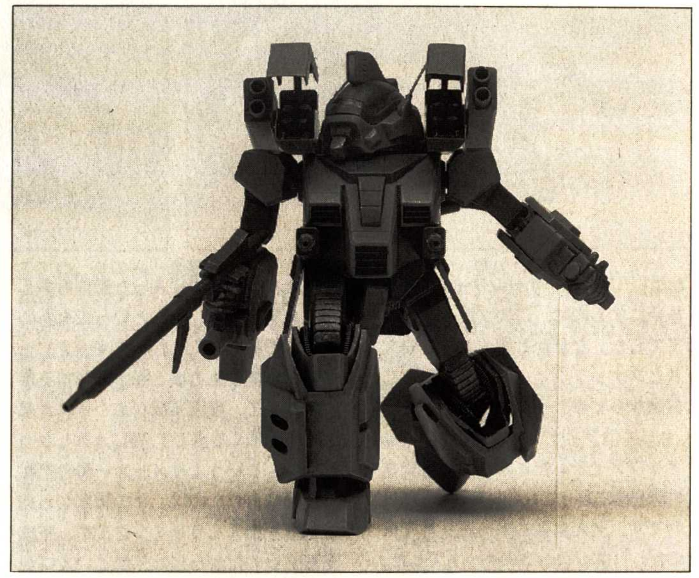


5 ●1/100 SCALE ガンステイド

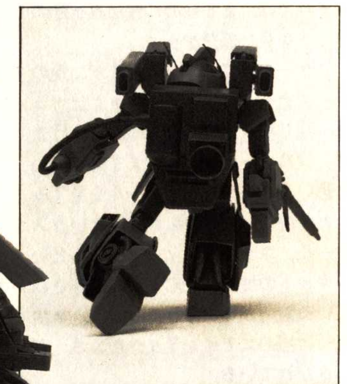
藤原　哲

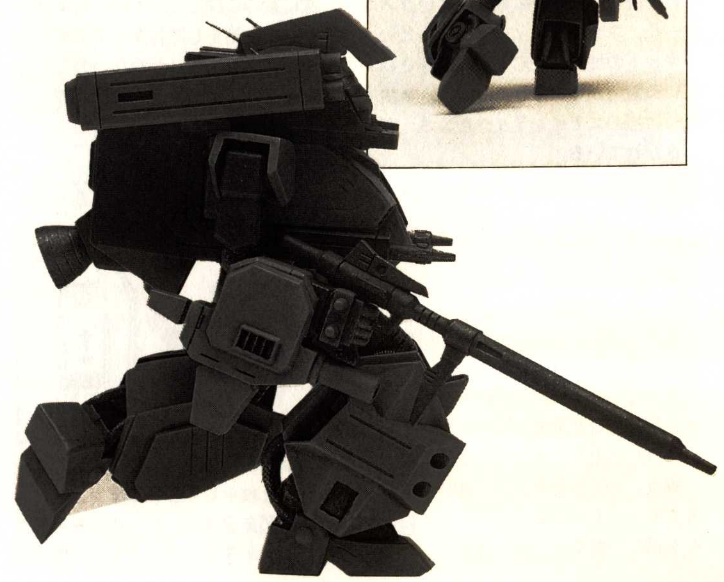
実にすばらしいキットです。プロポーションはもちろんの事、特に目をひくのがそのディテールで、かなり多い角（かど）のひとつひとつが実にカッチリとシャープにモールドされており、スケールキットでも充分にし適用する精密さです。こういうキットこそ、理屈をこねる前にさっさと組んで、ドライブラシで決めてコレクションにしてやるべきです。作例では大腿と二の腕の穴をポリパテでふさいだ後は、ポーズを固定にしてウエポンベイを開状態にする等のディテールアップを行なっています。カラーリングはオリジナル。細く書けばキリが無いですから、このくらいにしておきます。

ともかく、ストレートに組んで、まったく問題の無いキットだと思います。最後に、オマケのフイギュアですが、カイザルの方はモノグラムの1／72ファントムⅡから、ガンステイドの方はイマイから出ていた〝アニメ人形10体セット〟の中の一体です。こういうのはモデルの横にちょいと置くだけで、効果があり、キットに付いていたりするとうれしいのですが……。



小さなキットだが、重装甲のパーツ類の精度はなかなかのものです。パイプ類は、パイプスプリング等にかえてみるとよいだろう。

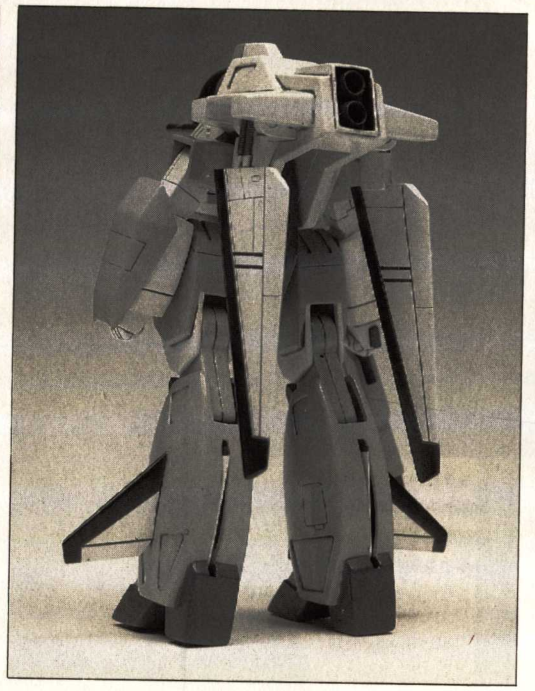




6 ●1/100 SCALE ソロムコ

神奈川県／長崎美治







▲キャノピーはキットのものではなく、ヒートプレスで作り直したもの。コクピットもそれなりのディテールアップをしてある。航空機感覚としてはここが見せ所だ。

私は1／100レイズナーシリーズのキットを手にするのは、このソロムコが初めてでした。なぜかと言うと、その大きさとスナップフィットとしい組み立て方法からビギナー(初心者)向けキット、もしくはディオラマの遠景用のバックアップアイテムだと思って模型屋さんの陳列棚にあっても見向きもしなかったのです。そんな私の所へ送られて来たのが1／100ソロムコのキットでした。

それでは、まず初めに仮組み状態のキットを見た感想から…。

スケール的には1／100ですが、他のレイズナーシリーズのキットと比べると一回り程大きいような印象をうけます。プロポーションは、まず問題無いと思います。が、ディテールを見てみると400円という価格、1／100というスケール、スナップフィットモデルというキットの性質上やむを得ず省略されている箇所がいくつかあります。＊主翼付け根のエアインテイクがふさ　がふさがれている。

＊胴体後部と脚部のロケットノズルの表現が設定資料とかなり違っている。

＊腕のアーマーの先端の尖った部分がない。

＊手（指）の表現がいまひとつ。

＊ＳＰＴ形態に変形させる時、手首を取りはずさなければならない。

＊コクピット両側の機銃が少々太い。

＊上腕部とひざ関節部のパーツに大きな空洞が出来てしまっている。

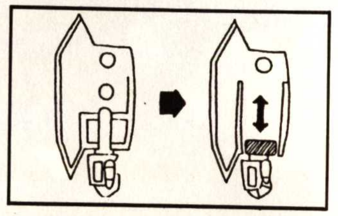
等々、いくつか気になる箇所がありますが、これらは先に述べたように止むを得ない部分だと思います。

それとは逆に気に入った部分も多くあります。まず、なんといってもあの大きさで変形してしまう点。キャノピーが開閉可能である事と完全変形する事に付随して、垂直尾翼がふくらはぎ部分から出てくる点です。特にうれしかったのは、というよりメーカー側の気配りが感じられたのは、その脚部から垂直尾翼が出てくるギミックです。完成変形するのだから当たり前といえば当たり前なのですが、その出方がつま先を飛行形態にすべく踵の方へ倒すことで垂直尾翼が踵のパーツに押し出されるのです。「凄い仕掛けだなあ」と感心する程ではないとしても、10cm足らずの大きさであのギミック。思わずニンマリしてしまいました。

次に製作に関してですが、あまり大掛かりな改造をしてしまってはキットを否定する事になりかねないので、とりあえず５つのポイントに的を絞って手を加えてみました。

①エアインテイクの再現

一度くりぬいてスリットをプラバンで作り直します。

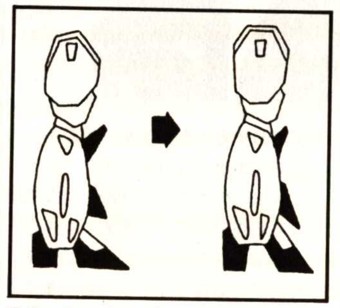


②手部を引き込み式にして、指のモールドもそれらしく彫刻し直す。

腕内部を空洞にして、その中をプラブロックがスライドします。手首はそのブロックに接続します。指のモールドはドレメルで彫ってみました。

③脚部を設定資料のイメージに近付ける。

大腿部上面のモールドを凹モールドにし、あわせてももパーツの形状も少し変えてみました。スネ部分をボリュームダウン、接着面で１mm強削りました。つま先と踵の内側が欠けている分をプラバンで補います。(ＳＰＴ形態では欠けている方が都合がよいのですが）踵を1.5mm延長、スネ前部のアーマーの先端を２mm延長してみました。



④各ロケットノズルの再現

５mmプラパイプから削り出して各部に取り付けました。

⑤腰パーツのボリュームアップ&腰前の三角パーツの大型化。

腰後部を最大で３mm程盛り上げ、下部にも１mmプラバンを１枚接着。ついでに胴体内部の仕切りもプラバンで作ってみました。

☆その他としてスジ彫りとコクピット内部の再現(ついでにキャノピーを0.2mmの透明プラバンをヒートプレスでバブルキャノピー風に作り直してみました)、時間があったので機銃を真鍮パイプと真鍮線で作り直し、各翼の後端を薄く削っておきました。

塗装の方はというと、完成後の大きさ等からちょっとしたインテリアになりそうだったので、あまり汚しは加えずにコンパウンドで研いてみました。

使用した色。白、薄いグレー、濃いグレーの３色はＦＳ36622、ＦＳ36375、ＦＳ16081を使用。(ＦＳ36622の上に軽く白をスプレーしてみました。)紫色の部分は、基本色Ｂ（紫＋白少量）で下塗りし上からクリアーパープルをスプレーレグラデーション塗装にしてみました。

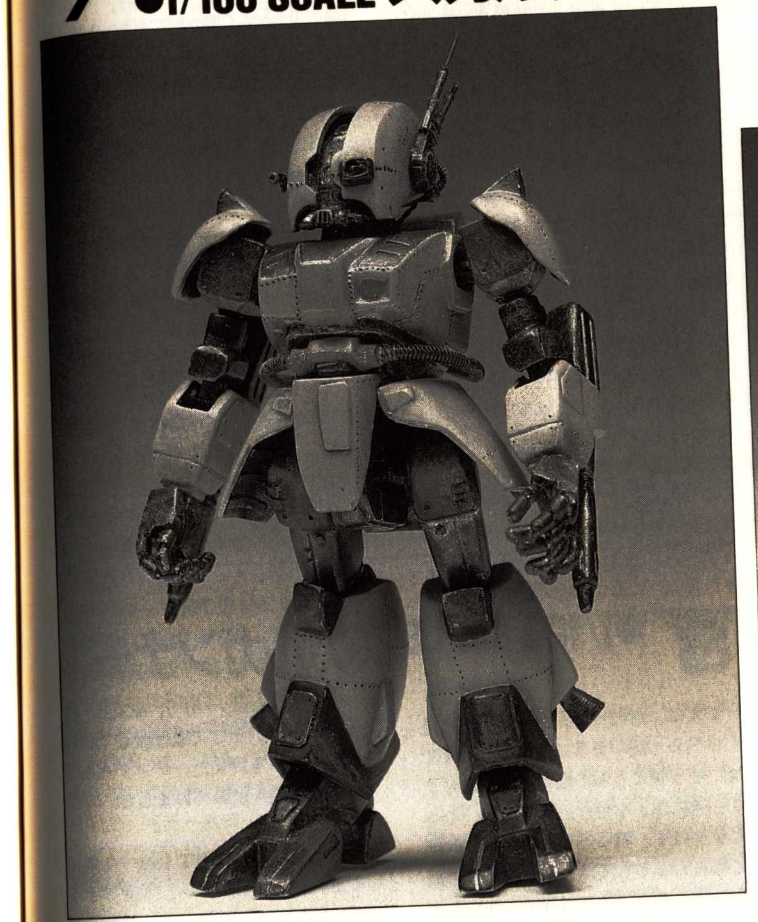
ディスプレイ用のベースも自作しました（キットにはディスプレイ用のスタンドがちゃんと付いています）

キットが出来上がったところで、1／100ソロムコのキットを製作しての感想を述べたいと思います。

私は、1／100ソロムコのキットを作るまで1／100レイズナーシリーズには全く目もくれなかった訳ですが、このキットを製作してみて今までの1／100レイズナーシリーズと1／220Ｚガンダムシリーズのスナップフィットモデルに対する認識を新たにしました。小さい割りによく動くし、簡単に作れる。それでいてプロポーションも全体のバランスも良い。価格も安いですし、手軽に作れるので数多く作って机の上をＳＰＴでいっぱいにしたいですね（今では、私の部屋のプラモ棚にはすでに発売されたＳＰＴは、すべて揃っています）

7 ●1/100 SCALE スカルガンナー

東京都／星 光彦







▲ちょっと見ると荒っぽい仕上げの作例のように見えるが、細部まで気の行き届いた製作が行なわれている。頭部のメカもなかなか見事だ。

●頭部

作品の出来を左右する最大のネックです。内部メカをディテールアップしその際、口にあたる部分を作り直します。小スケールゆえにスリットが省略されています。ただ、ここで内部のディテールにこだわるとかカバーが閉じなくなってしまうので注意してください。(この作例も閉じません）その他、カメラアイやアンテナを好みで作りかえてあります。カメラアイはヒートプレスで作ったワクにのばしランナーの先を丸めたものを２ついれただけ。アンテナは流用パーツです。あとマスクの口のまわりが角張っているので気になる方はプラバンを貼り足して整形してください。

●胴体

好みで胸の中央を１mm厚のプラバンでボリュームアップ。パイプをスプリングにして、ついでに取り付け部も横長に作り直しました。腰部中央ブロックに四角いパネルのようなモールドがありますが、0.3mm厚で一段でっぱらせるとよいでしょう。あと腰部アーマーも可動式にしましたが（図①、②参照）これは後に〝腰部〟の所で述べる股関節の改造といっしょにやらないと意味がありません。

●腕部

肩がアーマーと一体になっているので、一度切り落し、肩ブロックに１mm厚を３枚ぐらい貼り足し形を調えた後、内側をくりぬいたアーマーを再接着しました。アーマーの大型化も考えましたが全体のフォルムをくずすといけないのでパスしました。あとは、上腕部に３mmプラパイプで可動軸を設けたという事と手首を作り直したいという事ぐらいです。

●脚部

先述の腰アーマーを可動にする方は股関節も改造しましょう。これは、股間ブロックを作り直し（図③）、太腿の軸受けを削りとって十字ポリキャップを埋め込む（図④）といった作業で、ポリキャップは計４つ（十字型２つ、Ａ社の内径２mmの物２つ)必要です。〈バンダイさん、ポリキャップを別売りして下さいよォ！〉

さて、膝にいきます。こまったことにほとんど曲がりません。太腿側が可動すればよいのですが、型割り上、無理なのでしょうか？　この問題については、ふくらはぎの後部を削ってやれば解決しますが、関節処理（パイピング等）をしないと穴がポッカリあきます。スライドする関節を考えてもよいですね。その他、足裏のディテールも再現しておきました。バーニアは100円シャープペンシルの先にエナメル線を巻きつけ、瞬着で固めた物で、糸ハンダ製動力パイプの応用です。物が大きくなれば、何か先細りの物に糸ハンダやアルミ線を巻けばよいでしょう。手間はかかりますが他のキットをつぶさずにすみます（ツヅミ弾はどうしても使う気になれなくて…）足裏はスジ彫りした0.3mm厚プラバンを貼りつけただけです。

●バックパック

フィンを作り直して内部を流用パーツ等でゴチャゴチャ作りました。私は初めからフィンを作りなおす予定でしたので時に問題はありませんでしたが普通に組んだ場合、パーティングラインがとても消しにくいです。これも型割上仕方がないのでしょうか？あっ、それからこのバックパック、設定ではスカルガンナーは交換システムがないということですが、キットでは腹から動力パイプの受けさえ作ってやれば交換できるようになっていますので、オリジナルカスタムタイプにできますよ。

●ディテーリング

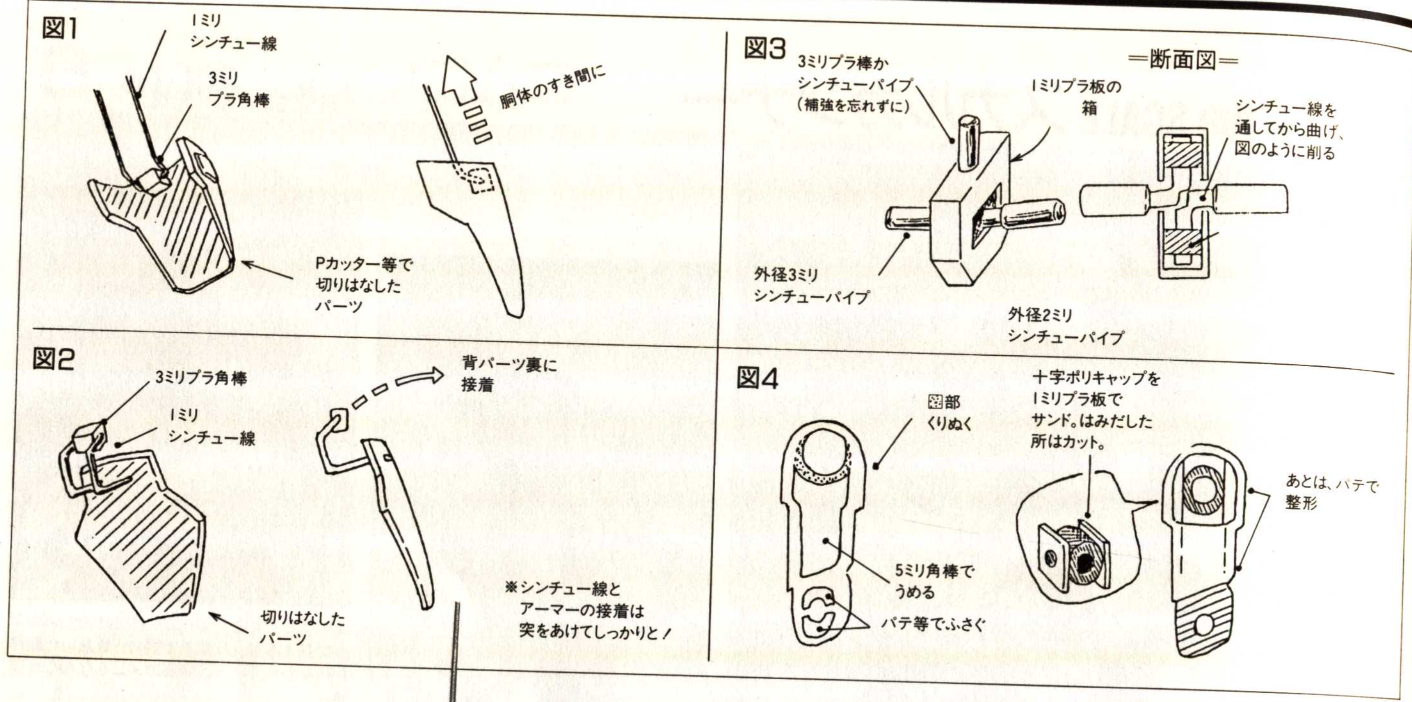
各部動力パイプは、スプリングまたはエナメル線を巻いたものにかえました。(マイクロスプリングでもよい）全体としては色別にディテールの感じをかえてみました。黒い部分は小さく切ったプラバンを貼り付けたり、１mmのピンバイスで穴を開けたりといった感じ。そしてグレーの部分はリベッティングの嵐!!　これはピンバイスでやっていたら日が暮れてしまいます。ここは千枚通しで一気につっつきましょう。これは慣れてくると凸リベットと凹リベットを使い分けられるようになりますが、今回、それまでいたりませんでした。(全部凹にするのは上からペーパーでならせはいいので簡単です)

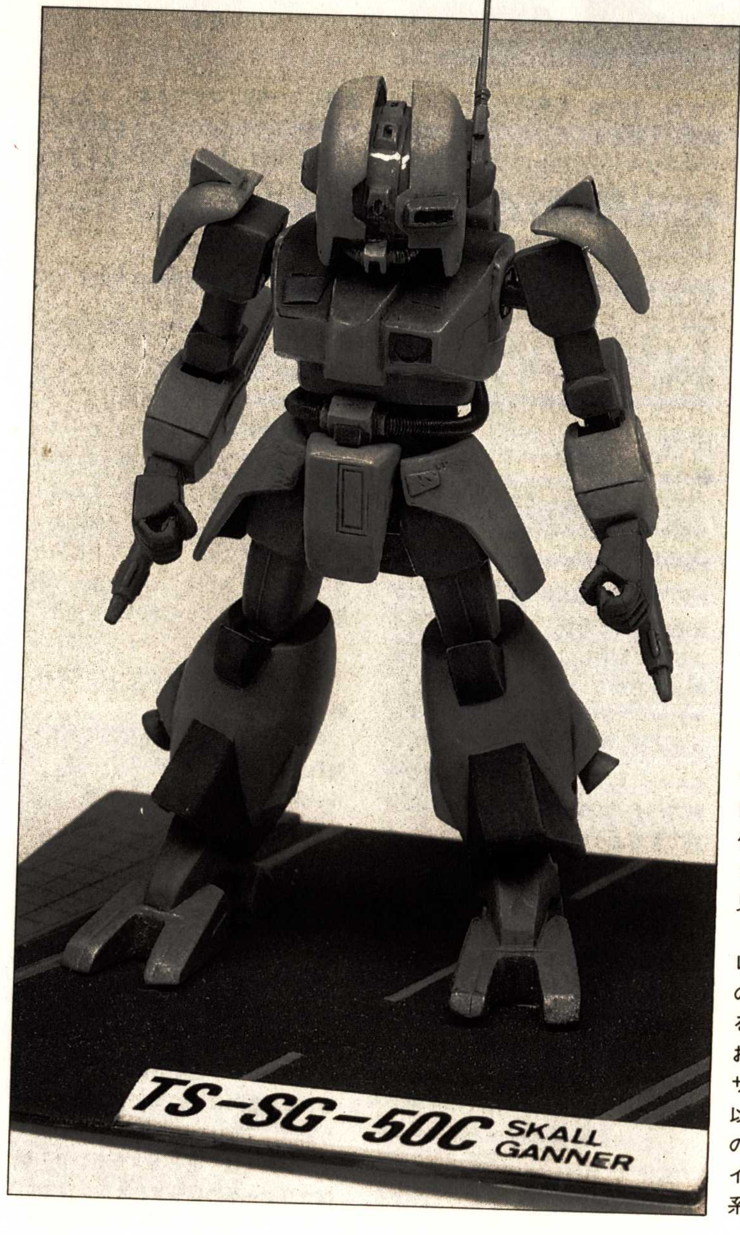
ちなみに今回は不気味さを出すためにフランケン＝シュタインをイメージしてます。それからスジ彫りですが、この作例には一切やっていません。キットが小さいということもありますが、1／100でＰカッターを使うとオーバースケールになるのではと思うのです。仮に0.1mm幅の線でも100倍にすれば１cm、装甲の継ぎ目に１cmのすき間があったら大変ですよね。やるとすればカッター等で軽くスジをつけるか塗りで再現するくらいがよいと思うのですが……。でも、やっぱりメンテナンス用ハッチくらいつけてやればよかったですね。

●カラーリング

何といっても塗り下手なのであまり触れたくないのですが……。一応、ブルー系で「血も涙もない殺人機」の冷たさをだそうとしました。グレーは特色の308番グレーにＳ36375を吹きつけ塗装、ブルーとブラックはいずれもエナメルのつや消しを筆塗りした後、銀（エナメル）でドライブラシ仕上げ。

スケール感より質感と重量感を優先させたため、銀タッチが少々きつくなりました。でもフラットブラックに銀のドライブラシというのは、うまくやると金属製のように見えますよ。(という事は1／72のレザードガンはプラ製でもよいのでは）あとカメラセンサー類はクリヤー系のレッドとオレンジです。





8 ●1/100 SCALE スカルガンナー

大阪府／坂井寛雄

まずは、KIT評からです。設定画と見くらべると頭が異常に小さい。設定では、どう見ても胸の幅だけ頭があります。次に足。なぜか、幅が広い。もっと狭いはず。特に足首。スネは1㎜ほど幅をカットしてほしい。胴と胸の面取り幅が各所で異なる等…。他にもありますが、1/100では言うだけ無駄でしょう。でもテレビで見たら頭が小さい。だから、これで充分かっこよく見えます。私も小さい方が好きですし、足もそれほど気にならない。とにかく一番気になったのが胴の幅が狭い事。これがよければ、かなりよくなるのにね（こう思うのは私だけだろうか）それから、キットのパーツについて気になるのは、ショルダーガードの一体化、太腿の穴、これは1/100レイズナーシリーズ全般にいえる事。足の爪の穴、これだけは改修してもらいたい。スナップはよろしいですね、仮組みがしやすい。ただ、300円はちょっと高い。昔、旧ザクは300円で夢が買えた…可動が作る喜びを与えてくれたものです。でも、現在の300円の価値から考えれば、見れるキットでしょう。

さて、このスカルガンナー、ＳＰＴレイズナーの中でと言うよりは、最近のアニメの中で一番、戦闘兵機しているメカだと思うのです。誰がなんと言おうと私は思います。コンパクトなデザインで、いかにも量産タイプ・ザク以来ですよ。航空機感覚のレイズナーの世界において、ＴＳ（テラーストライカー）とAFV的な所、色もグリーン系等々、製作意欲が泉のように涌いてくるのである。そこで徹底改造ではなく、ポイントを押えた、ディテールアップ的な改造を試みてみました。

〈製作〉仮組みの感想でも述べた気になる点、胴、ショルダー、太腿等々をメインにしてチェック、そして体のブロック別に製作して行きます。この時改造点をチェックして絞っておかないと製作に入って収拾のつかない作業になってしまいます。特にこのキットのように10cm程度の小さなものでは、なおさらです。

●足

これは改造しないと頭に決めておいたのでストレートに組みました。手を入れたのは太腿の裏の穴でポリパテで埋めます。それから見えないのですが可動部の段々をヤスリできれいに削ります。これでも塗装の時、感じが変わってきます。足首の所はパイプをパイプスプリング3㎜に代えます。爪の所の穴もポリパテで埋めます。最後に完成の時の立ちポーズをかっこよくするために足首の所で角度を変えます。これはスネのパーツの足首の可動部の所で可動用の穴を一つ分、削ります（スネの外側のパーツのみ）もうひとつ足のハの字にするため、プラ棒（手ごろなランナーで充分）で作り、足全体がしっくりくるように自分で調整してください。

●腕

ここでは、ショルダーガードを切り離し、肩と分離させます。ガードをカットした肩には、プラバン1.2㎜を2枚、接着しヤスリで削ります。ガードの方はカットラインでアールを作ります。それから0.5㎜のピンバイスで肩に2ヶ所穴を開け、ガードの方にも1.2㎜プラバンの3㎜×8㎜くらいのものを接着し、肩に開けた穴と同じ幅の穴を0.5㎜で開け、0.5㎜の真鍮線で固定します。あと手を自作。指は2㎜プラ棒、手の平はプラバンで面倒でもやった方が、かっこいい。改造したのは、この2点です。でも設定を見ると上腕部の円柱が四角柱になっているから、気になる人はプラ角棒にしてやればよいでしょう。

●バックパック

改造した点はパイプの接続部とスラスターのフィンの二ヶ所です。フィンは手を入れなくてもよいのですが、真ん中にパーティングラインがあり、ラインを消す事ができないので、一度キットのフィンをカットして、バックパックのパーツ接着後に0.5㎜プラバンで新造してやりました。実は、この時に瞬間接着剤を使いすぎ、スーパー液が内の方で泡になってしましました。スーパー液のノズルをもっと細くしとくべきだった。でも、内の方は外から見えないのでそのままにしています。それと、もう一点のパイプの接続部、ここは設定ではパイプとバックパックの留金みたいな丸いパイプがあったので再現した。これはバックパックに3㎜のプラパイプを差し込んだだけです。誰でも10分位でできますよ。でも注意しないとパイプスプリングを入れてから割れてしまいます。私のスカルガンナーもすでに割れてしまった。だからパイプスプリングにする人は、スプリングを少し長目にしたらよいでしょう。

●頭

アンテナを真鍮線に変えました。これはパーツのアンテナを折ってしまったからです。メインカメラですが、チャチなので作り変えました。1.0㎜プラバンを2㎜×5㎜の台形にしてその回りを0.3㎜プラバンで囲い凹型にします。カメラの丸い所は、1.0㎜のピンバイスで2ヶ所穴を開けました。内部のメカはボツにして、手を入れません。首は一度、切り離して角度をほんの浅くしました。最後にザクの様な口、（？）ここが一番情けない。1/100では再現しづらい所。2㎜のパイプスプリングがなかったため、0.8㎜の真鍮線に0.3㎜の真鍮線を巻いてパイプを作り、0.3㎜のプラバンで口を作ってやりました。ここが一番しんどかった所なんです。でもタコの頭がカッコええ……ＡＴのタコとは違うが、タコと言われる物はカッコええんでないかい？

●胴体

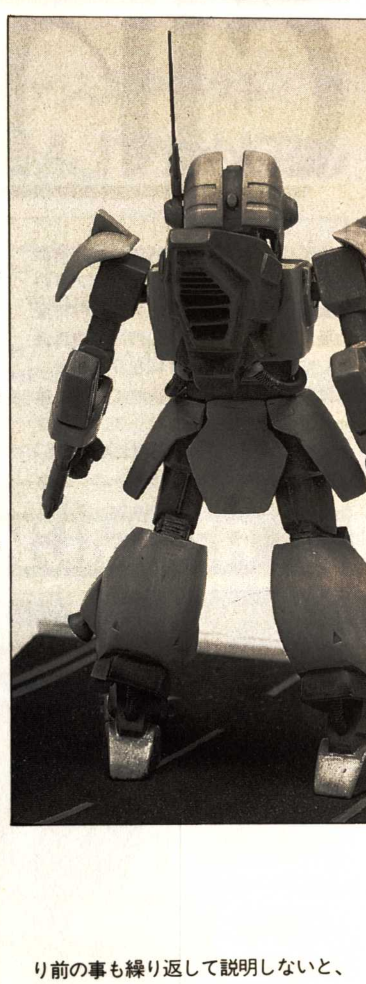
まず、胴の段になった所で二分割する。そして、カットした所に1.2㎜プラバンを両パーツ1枚づつ接着します。これで、胴の情けなさが良くなります。胸は真ん中の凸に0.5㎜プラバンを接着し、突部をディテールアップ。それと首の付け根の所、幅が広いので両サイドに1.0㎜プラバンを接着、これで設定のように見えます。腰はアーマーを全部カット。フロントアーマーは裏に0.5㎜プラバンを貼ります。リア・アーマーはそのまま接着しサイドアーマーは胴との接着部分に0.5㎜プラバンで半円形のものを貼ってやります。それとパイプのフロントの付け根は、キットのパーツに3ｍプラバンプを通してやりました。この説明は自分で読んでも理解しづらいので、図を見て下さい。

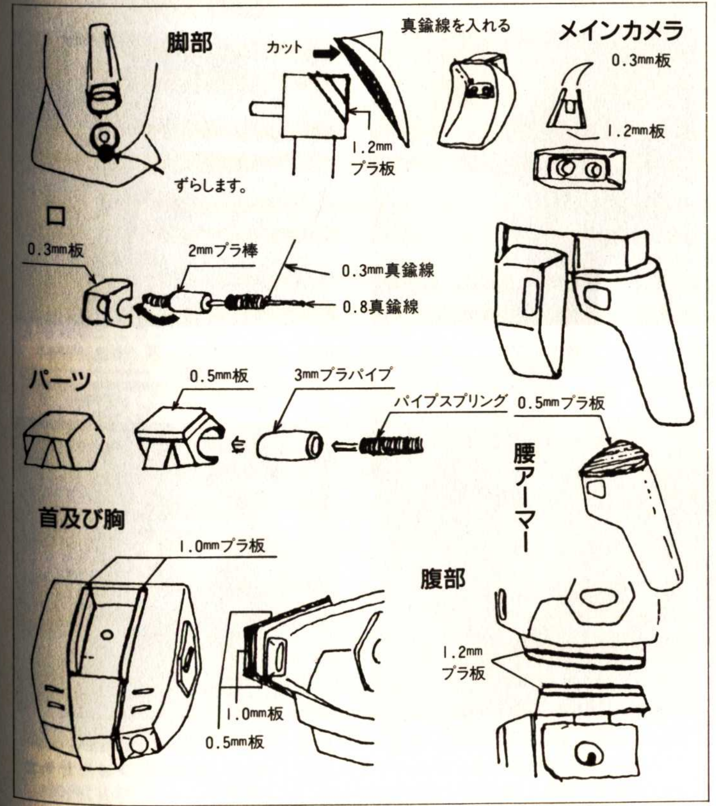
●塗装

組み立て図に塗装見本がなかったので、適当に設定をみて塗りました。使用塗料はタミヤさんのアクリル系です。濃いグリーンはフィードグレイ。淡いグリーンはフィールドグレイ＋ホワイト。黒い所はフラットブラック。バックパックはジャーマングレー。マガジンと銃身はニュートラルグレーです。後でエナメル系のフラットブラックでウォッシングして軽くフラットホワイトでエッジを出しました。今回、塗装後にドキッ！　なんと表面処理をするのを忘れ、表面に＃240のペーパーヤスリの傷跡が残ってしまいました。塗装前には、一度よく見て表面処理をしましょう。

それから、キットが小さかったのでちょっと大きく見れるように作っただけです。プラバンに＃240のペーパーヤスリを貼ってフラットブラックを塗っただけです。

一応、これで製作記事は終わりです。あたり前の事ばかり書いて、肝心な所は意味が通じなくてすみません。でも製作記事であれば、わかりやすくあたり前の事も繰り返して説明しないと、初めて改造に取り組む人には理解できないと思います。模型専門誌であればなおさら、わかりやすい記事を載せてもらいたいものです。





★キットレポーターの応募者の中で、スナップフィットモデルに対する意見がありましたので、ついでに紹介しましょう…。

今日、模型店で初めてスナップフィトモデルを買いました。スカルガンナーを仮組みしての感想です。まあ、瞬間接着剤やセロテープを使わずに仮組みできるのには助かりました。でもこれは何ですか、いったいこのキットは接着剤不要といいますが、はっきりいっていります。例をあげると⑬の足とバージニア⑱などは接着剤を使わないととれてしまうし、パーツのあわせ目は接着剤を使わないと0.5㎜〜0.3㎜ぐらいあいてしまう。そして、あとひとつは足の太腿パーツ③、④の内側はパテで埋めなければいけないし、足首のパーツ㉘、㉙、㉖、㉗のツメのような部分は0.3㎜のプラバンを貼らなければならない。同じ300円ならばガンダムやＨＭのアローンやグライアの方が出来がいい。僕の友人は300円ならこんなものじゃないかと言っていたが、数年前の300円のガンダムプラモはとてもよかった。今は小スケールのプラモを馬鹿にしている。これでは子供のオモチャになってしまう。アメリカでは主流だというが、日本とアメリカじゃ事情が違うじゃないか。もっとまともな1／100ＳＰＴのプラモを出して下さい。いっそ、Ｂ・Ｃの読者にスナップフィットモデルに対するアンケートをとってみたら（意見も書いてもらった）どうでしょうか？

愛知県／柴山昌輝

1/100ＳＰＴ、1/220ＭＳの〝スナップフィットモデル〟には賛否さまざまな意見があるようです。柴山さんの提案するように、スナップフィットモデルに対する意見を賛成でも反対でもかまいません。じゃん、じゃん書いて送ってもらえませんか。また、こういうものならスナップフィットに向いているのではという意見でもかまいません。意見はなるべくハガキで願います。（意見を寄せてくれた人、全員の中から抽選で10名にＢＣガレージキットを差しあげます。）

cinefex

SFX映画ファンのテキスト
日本版シネフェックス

米国版シネフェックスは、創刊されてから3年もたたないうちに、プロの映画製作者や熱心なファンたちの特撮効果に関する、かけがえのない情報源として信頼されるようになりました。映画ファンの目を楽しませてくれる数々の映像魔術に焦点を絞って、シネフェックスはその情報ソースにせまり、オプティカル・フィジカル・エフェクト・メイク、プロダクション・デザインなどの核心をついた記事やインタビューを、魅力ある現場写真やイラストとともに提供します。

そんな、米国シネフェックス誌とバンダイが提供して日本の特撮映画ファンのために、日本版シネフェックスが誕生しました。No.1からNo.12まで既に発行されていますが、No.3は品切れとなりました。また、その他のバックナンバーも、在庫が少なくなっています。バックナンバーをご希望の方は、おはやめに、書店にてお買い求め下さい。

また、近くの書店で取扱っていない場合は直接、Bクラブ編集部までお申し込み下さい。

バックナンバーのご注文について

●シネフェックスのバックナンバーをご希望の方は、下記の方法でお申し込み下さい。(但し、No.3エイリアン&トワイライトゾーンは品切れ)
●代金 — 代金は(定価+送料)を、現金書留か、郵便為替(無記名)で下記宛先までお送り下さい。
●送料 — 送料は1冊の場合、350円。2冊以上の場合は何冊でも700円です。
●宛先 — 〒424 静岡県清水市袖師町702 ㈱バンダイ静岡工場
Bクラブ/シネフェックス係

自分の希望するバックナンバーと、住所・氏名を忘れずに記入して下さい。尚、発送は、お申し込みから約2週間です。

CINEFEX BACK NUMBER



No.1 スターウォーズ
ジェダイの復讐
1,200円



No.2 ブレードランナー
ブルーサンダー
1,200円



No.3 エイリアン
トワイライトゾーン
1,200円



No.4 スタートレック
ブレインストーム
1,200円



No.5 リックベイカー特集
グレイストーク、狼男アメリカン
1,300円



No.6 ポルターガイスト
ドラゴンスレイヤー
1,300円



No.7 ライトスタッフ
ゴーストバスターズ
1,300円



No.8 スターウォーズ
帝国の逆襲
1,300円



No.9 2010年
1,300円



No.10 ターミネイター、コンピュータイメージング、スターファイター
1,400円



No.11 ウィリス・オブライエン特集
(キングコング・猿人ジョー・ヤング他) 1,400円



No.12 コクーン、グーニーズ
バック・トゥ・ザ・フューチャー
1,400円

B·CLUB

アニメ&ホビーファンのテキスト
ビークラブ&MJマテリアル

Bクラブでは、アニメーションを中心とする映像作品とホビーのファンの為に資料性の高い独自の本作りを目指しています。

アニメーション作品の中で重要な役割を果しているメカデザイン、そしてキャラデザインを、2次元から3次元に置きかえ、その魅力を探ります。

また、特撮作品には、例えば「紅い眼鏡」の様に、Bクラブで活躍する造型スタッフが参加し、作品に協力すると同時に、その情報を一早く読者の皆さんにお届けします。

さらに読者参加による誌面の活性化を図る等、従来のホビー誌、アニメ誌にはない魅力を満載しています。

バックナンバーも残部僅少となってきました。お求めはお早めに!

バックナンバーのご注文について

●代金 — 代金は(価格+送料)を、現金書留か郵便為替で下記の宛先までお送り下さい。
●送料 — 送料は、それぞれ表記されている通りです。但し、送料合計が700円を越える場合は、何冊でも700円で結構です。
●宛先 — 〒424 静岡県清水市袖師町702 ㈱バンダイ静岡工場
Bクラブ・バックナンバー係
●発送 — 発送は、お申し込みになってから約2週間程かかります。

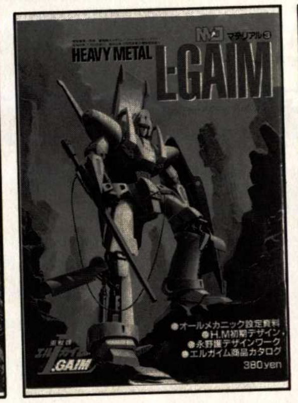
B-CLUB & MJ MATERIAL BACK NUMBER



①プリティフィギュア
380円(送料120円)



②銀河漂流バイファム
280円(品切)



③重戦機エルガイム
380円(送料120円)



④機動戦士Zガンダム①
480円(送料120円)



⑤夢幻境戦士エリア
500円(送料100円)



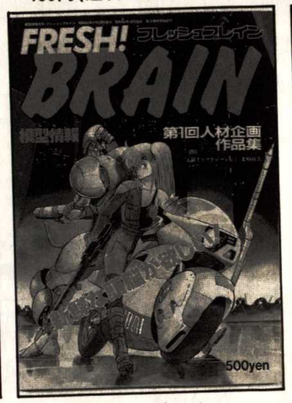
⑥機動戦士Zガンダム②
560円(品切)



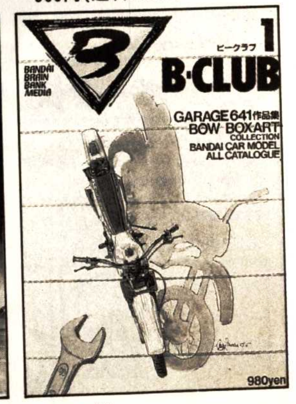
⑦魔法の天使クリィミーマミ
560円(送料140円)



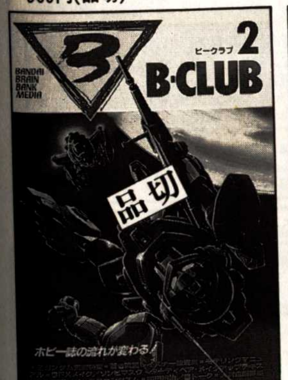
⑧魔法のプリンセスミンキーモモ
560円(送料140円)



⑨フレッシュブレイン
500円(送料100円)



Bクラブ1
980円(送料220円)



Bクラブ2
480円(品切)



Bクラブ3
650円(送料350円)



Bクラブ4
650円(品切)



Bクラブ5
650円(送料350円)



Bクラブ6
650円(送料350円)

☆ボークスのオリジナルキットはすべて版権所有元による厳格な作品監修の後、高級シリコン型と最高級ウレタンキャスト素材による手造り組立セットです。（広告中のハカイダーのみ一部ソフトビニール製）



オーラバトラー・ライネック
原型製作 今池芳章
¥9,800(予)

ガレージキットというのは、本来個人が原型製作したものを型取り、量産しキットとして同好の士に問うという、とても個人的なものでした。商業誌に対する同人誌に似た、そんな私的なにおいのするものでした。

ところが、今や、ガレージキットという言葉は、ウレタンキャスト製キットと同義です。それが大量生産されている大メーカーのキットでもガレージキットと呼んでいるのですから。

私達海洋堂がお届けしているキットも、例外ではありません。原型をつくる者、型取りや量産を行なう者それぞれのスペシャリストがいて、毎日多くのキットが生み出され、商品として全国に送られていきます。これは、本来とてもパーソナルなものだったガレージキットでは有り得ないのです。

でも、私達は、これを一つの前進だと思っています。ガレージキットが持っていた、それ以前のキットには見られなかったキラメキを、心を、パワーを、うけつぎ発展させたものを作っている自信があるからです。

私達は、私達のそんなキットをこれから“アートプラキット”と呼びたいと思っています。

私達のキットをささえているのはその“作家性”と言っていいでしょう。

例えば、今池芳章の新作オーラバトラーライネックです。何故、海洋堂が巨大アニメロボットを作るのか。何故今さらオーラバトラーなのか。見ていただければ一目で判っていただけるでしょう。オーラバトラーには、図面じゃ割り切れないというより、図面には表現できないものがつまっているからです。複雑な曲面で構成され、生物感、怪物性がほとばしるこの姿を、このパワーを、定規や計算で計りとることは不可能です。設定画やアニメーションには現実に描かれてはいないけれど、見ている者の心に迫ってくる何かをくみとって、自分の中で昇華させて、立体物の中に表現する。オーラバトラーは、一人の造型作家がその表現力をとてもストレートにぶつけることのできる、そしてその価値をもつモチーフだと思います。

アートプラキットと呼びたい。

その造型作家の個性を、表現を、魂を、そっくりそのままキットとして送り出すことができる。これが、アートプラキットです。

私たちが、キットに原型製作者名をいれるのはそのためです。

でも、キットを組み立て、手を加え、彩色することで、そのキットは貴方自身の作品となるのです。

Bクラブの読者ならおなじみ、速水仁司の新作四点は、仮面ライダーをモチーフにしたコミカルディフォルメです。仮面ライダーのディフォルメモデルをすでに私達は発表していますが、それらとは全然違う魅力を持った、新らしい世界を作りあげています。彩色の時間がなくて申し訳ないのですが、この写真を見れば、この「速水仁司の世界」を一発で理解していただけるのではないでしょうか。それぞれの作家の個性がストレートに形になる。それがアートプラキットです。

私達は、クオリティの低さを「個性」という言葉で逃げたりしません。常に高いレベルの質の中でいかに魅力的に表現できるかを、考えています。そしてアートプラキットは造型の世界を無限大に広げる可能性を持っているのです。



ディフォルメ仮面ライダー対決セットシリーズ
原型製作 速水仁司

●仮面ライダー vs コブラ男 ●V3 vs ハサミジャガー ●ストロンガー vs 鋼鉄参謀 ●ライダーX vs アポロガイスト 各¥1,000円

NEW-KIT IN FORMATION MESSAGE





燃えまくる片山浩。彼は他にも**キカイガー01、ダークナイト、サンダ対ガイラ**をディフォルメしてしまいました。価格はすべて¥500。

★速水仁司の参入でますますボルテージのあがるマスコットヒーローシリーズに「宇宙刑事」が加わった! **ギャバン、シャリバン、シャイダー**を同時にリリース。ディフォルメヒーローの世界をぐんと広げます。原型製作はディフォルメマスコットに燃えまくる片山浩。

金谷純一製作の**仮面ライダーV3**、セリカ製作の**イナズマン**も絶賛発売中! ボーメ製作の**ハカイダー**には透明フードも付いてます。でも、**アポロガイスト**はボリュームの関係で¥700になりました。すいません。アポロガイスト以外は¥500のお買い得!

★特撮番組でも大活躍の出渕裕氏のデザインで知られる「超電子バイオマン」の悪役二体とE大ロボット一体をキット化。**アクマイガー、メッサージュウ**(各¥2,000)を原詠人が、**メタルメガス**(¥2,500)を石田龍太郎が製作。



また、イナズマンシリーズの最後を飾る**ハンマー・・・・・・・・・**(¥3,000)も登場。原型製作坂本正則。

★怪獣造型の個性派巨匠原詠人が、1/350サイズの**ラドン**(¥3,500)と**サンダ対ガイラ対決セット**(¥4,000)をリリース。コレクションにピタリのスケールです。

★リアルフィギュアならこれ。富田靖子嬢のデビュウ作「アイコ十六歳」より**三田アイコ**が1/9スケールで登場。やすらひろちかの自信作。最高の完成度でお届けします。¥2,500はお買得!



世田谷/桃井耕一

募集! 人材企画

バンダイでは幅広く人材を求めています。プラモを作っている人には、キットレポーターを、そして腕に自信のある人は、フルスクラッチでプロのモデラーに挑戦して下さい。ディオラマもいいですね…写真は“Bクラブ”専属プロカメラマンが撮影します。また、イラスト、マンガ、としてメカデザイナーも募集します。メカデザイナー志望の方にはキット化を前提としたデザインをお願いするようになるかも知れません。

しかし、プラモも人に見せる程の腕じゃないし、絵は苦手だという人にもチャンスはありますMSVストーリーのようなサイドストーリーから、オリジナルアニメ企画までアイデアを募集します。バンダイは“Bクラブ”を通じて読者の皆さんの参加によるアニメ製作(もちろんSFXでもいい)が出来たらなァと願っているのです。“何か新しいことをやってみたい”と思っている人は、そのエネルギーを“Bクラブ”で爆発させてみませんか!

1

①イラスト部門 ペン画、着色等、用式は問いません。ただし、イラストの勉強をされている方は、動画用紙やイラストボードの方が便利です。一口にイラストといってもボックスアートのようなものからカット的なものまで、いろいろな分野があります。あなたが、挑戦してみたいと思う分野をよく考えて、作品を送ってください。

2

②コミック部門 ストーリー作品の場合は、B5判で8ページ以上、48ページ以内を基準とします。倍率は問いませんが、1.2倍がよいでしょう。内容的にはプラモやホビーをテーマにした作品を期待しています。また、4コマ、1コマの作品も受けつけます。また、MSVのようにプラモから発生するオリジナル作品のコミックも大歓迎です。

3

③メカデザイン部門 オリジナルのメカデザインを基準とします。ロボット、パワードスーツ、車、飛行機、宇宙船等々……銃器でもかまいません。また、ガンダム等のアニメ作品をベースにしたものでもかまいません。モビルスーツ、ウォーカーマシーン、オーラバトラー、ヘビーメタル、ラウンドバーニアン、スーパーパワードトレーサーのバリエーションを考えてください。そう、ダーティ♥ペアのケイやユリに持たせたい武器でもいいんです。またアニメ作品だけでなく、特撮物もOK。ヒーロー、怪獣、巨大ロボット、オリジナル宇宙刑事のスーツ、きみの自由なアイデアでデザインされた作品を“Bクラブ”はまっています。あなたは、どんなアイデアで勝負する!

4

④キットレポーター 先月号の“キットレポーター”のコーナーでも説明したようにⒶのレポートのみとⒷの作例とレポートの2つのコースがあります。応募方法はバンダイ製品なら(超合金やファミコンソフトでもやりたいと言う人には、まかせてしまうぞ!)なんでもかまいません。ハガキにレポートしたい商品(キット)を3つ書いて送って下さい。第1次審査に通ると製品が送られてきますので、ⒶかⒷのどちらかのコースを選んでください。「えっ、それなら、もらうだけでとぼけてしまおう…」だって! そういう人は、恐怖の“ブラックリスト”に名前が載って、二度とバンダイの特典や企画に参加できなくなってしまうという、おそろしい運命が待っているのだよ!

5

⑤モデラー部門 なんといっても、Bクラブがいちばん、期待している部門だ。キットレポーターなんて、なまぬるい! おれは一流モデラー並みの腕を持っているけど、地方に住んでいるので作品の発表の場がない……なんていう人は、ぜひ応募してほしい。先月号のスーパーディテール・ハイザックの蝦名君(青森)、ジ・オの井上君(大阪)のように、すぐれた作品はこちらで撮影するから、写真が撮れなくてもいいんです。原則として写真による応募と規定していますが、いきなりプラモを送ってきたってかまわないんだよ。(ただし、返送用の送料は未採用の場合のみ、自己負担となるので注意)アニメだけでなく、フイギュア、スケール物なんでもいいぞ!

6

⑥アニメ設定部門 これも、“アニメ設定”のコーナーに書いたように人気のある部門なんだ。400字詰の原稿用紙2枚に、きみの考えたアニメ(もちろん特撮でもスーパーマリオネーションもOK!)企画をまとめて書いてほしい。公平な審査基準を設けたいため、800字以内にまとめるということは守ってほしい。もちろん、これにイラストやキャラ設定をつけて送った方が有利なることは、まちがいないぞ。

これからの“Bクラブ”はいろいろなオリジナル企画を考えている。もしかしたら、きみの考えたストーリーが、マンガ、小説、3D企画、そして映像化されるチャンスかも!!

〈送り先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場 Bクラブ 人材部門(番号記入の事)係
(作品の返送は応募者の実費負担で応じます。採用分には当社基定による謝礼が支払れるほか優秀な人材には奨学金やプロとしての登用の考慮中です。)

BANDAI NEW KIT GUIDE (5月〜6月)

発売日	シリーズ名	商品名	価格
5月	機動戦士ガンダムZZ	1/144ガザD	600円
〃	〃	1/144ガルスJ	700円
〃	蒼き流星レイズナー	1/100グレスコJr機	400円
〃	ゲゲゲの鬼太郎	おばけちょうちん	400円
〃	〃	ゆうれい電車	400円
〃	あそぼっと	Zガンダム	580円
〃	〃	レイズナー	580円
〃	〃	マイケル	580円
〃	〃	スーパーマリオ	580円
〃	スパイラルゾーン	パーソナルフローター	1000円
〃	ラブリーギャルズ	スケバン刑事麻宮サキ	3800円

発売日	シリーズ名	商品名	価格
6月	機動戦士ガンダムZZ	1/144ZZガンダム	600円
〃	〃	1/144ズサ	700円
〃	ゲゲゲの鬼太郎	一反もめんの家(仮)	400円
〃	〃	おはかの別荘	400円
〃	TVゲームキャラ	スーパーマリオII	300円
〃	〃	セルダの伝説	300円
〃	スパイラルゾーン	バズーカパック	800円

和歌山県／潮崎雅哉



STAFF ROOM

意見 アニメ航空機って、こんなものでよいのだろうか？

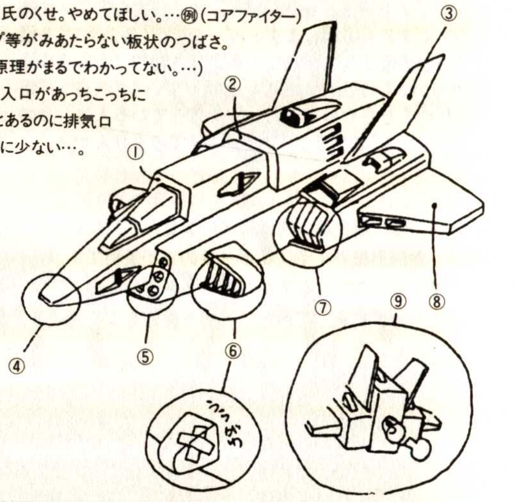
アニメの航空機メカの設定について少し不満を言わせてもらいます。自分は航空機モデラー（主として）ですが、ガンダム等のアニメに出てくる飛行機のデザインを見るにつけ、目で覆いたくなる物があります。マニアとしては、デザイナーの方にはあまりバカバカしいデザインを描かれると、なぜ、こんな子供騙しなうそを描くのか腹立たしくさえ思います。しかし、ここでいううそとは航空力学的視点から見た間違いというものではなく、『非合理』という事です。なぜかは、後に述べますが、この非合理というのは大河原邦男氏のデザインに顕著に目立ち、こと旧ガンダムにおいては、ほとんどの航空機がウソ八百だといえます（ドラゴンフライは別だけど）何がいけないのかというと、まず第一に流線形でないということです。なんだ、そんな事かといわれるかも知れません。確かにこの〝非流線形〟であるという事は間違いとはいえません。なぜならば、どんなにユニークな形(例えば立方体)をしていても、それを持ち上げられるだけのリフトを生む翼と推進エンジンさえあれば飛ばなくことはないからです。しかし、考えてみてもこれは合理的といえるでしょうか。地球上の上には空気というものがあることを思えば飛行機（のみに限らず乗り物はすべてだが）というものはスマートなスタイルであればあるほど、スピードも燃費も動きもよい（一般的には）というのが常識です。ピンとこない人は、四角いタイヤの事を考えて下さい。これも間違いではありません。乗り心地はともかくドタバタ音をたてながら走らない事はないでしょう。しかし、こんなものを作る人はいません。もし、異常に個性の強い感性を持った人がタイヤは四角い方がかっこいいと感じ、それを作ったとしたら…それは愚行以外、何ものでもありません。デザイナーの方は実物の飛行機のカジキやサメのような魚を彷彿させるスタイルを見て、どうしてどれもこれも似たような形をしているのだろう。もっと面白い形にすればよいのになどと思っているのでしょうか（それはないだろうけど）飛行機の設計者は、よほどの必要性がない限り流線形を損ねるような出っ張りは、わずかもつけません。だから飛行機には流線形というのは絶対必要不可欠な最大の条件なのです。この条件だけとってみても大部分のアニメの航空機のデザインは〝ボツ〟といえるでしょう。ユニークな造形をしたいのは分かりますが、空気というものを念頭に置いてデザインしてほしいと思います。

他にもフラップや補助翼等がないとか方向舵がないとか、主翼等がないとが不安定ぽいとかいろいろ言いたい事があるけど、あまりくどくなると失礼なので止めますが、最後に一つ言わせてもらうと空気抵抗を考えなくてもいい宇宙空間で流線形（やたら使うなあこの言葉）で、羽根の付いた戦闘機や曲線的なデザインの宇宙船などを見るけど、やはり宇宙空間のメカは曲線は極力使わず、必要以外は直線だけで構成しコストダウンを計る（これはロボットアニメにもいえる）というのが現実的だと思います。まあ、アニメのメカなんて理づめでデザインしても面白くなく、どんなにカッコつけてもどうせその道の専門家なんかに見せれば、鼻で笑われるようなものだから時には理屈を殺してもデザインを優先することも大切だけど、あまりおちゃらけたものもかっこ悪いので、そこら辺の兼ね合いがデザイナーの方は大変だと思います。そこでBCではメカについて意見を述べ合うコーナーを設けては、いかがでしょう。例えば、あのメカはここがおかしいとか、あのメカはかっこいいとか…どうでしょうか。

高知県／橘　恭士

これが、アニメファイターだ！

①機首とキャノピー後部の縁に段差がある。㊐(マットジャイロ)
②意味のない段差をつけたがる。
③方向舵のない垂直尾翼。
④機首の先たんはなぜかこんな形のが多い。
⑤なんでわざわざ胴体にミサイルをおそめるのか?! ㊐(青の6号のフリッパー、ドダイYS)
⑥入った空気がどっから出ていくのか謎な空気取入口。㊐(ザンジバル)
⑦大河原氏のくせ。やめてほしい。…㊐(コアファイター)
⑧フラップ等がみあたらない板状のつばさ。(飛行原理がまるでわかってない。…)
⑨空気取入口があっちこっちにやたらとあるのに排気口が異常に少ない…。



モデラー訪問 スカルガンナーの井上正人さんはこんな人…



BC　4号のサイコガンダム、6号のジ・オ、そして今回のガ・ゾウム、スカルガンナーとBC新人モデラーの中ナでは、群馬県の宮下将彦さん、岩手県の藤原哲さん達と共に大活躍ですね。ところで、年令は？

井上　昭和42年7月25日生まれ、精華大学芸術学部の2年です。

BC　かなりのペースで作品を作られているようですが、完成品はどのようにして保存しているのですか？

井上　兄が模型店を経営していましてここのショーケースに収められてます。兄もモデラーでして、完成品の質と量では関西一という位の自信があります。

BC　お兄さんもモデラーだったのですか？

井上　今はやってませんけど、兄弟でガレージキット（ホームズ、ポリー、黒騎士等）を作っていたこともありました。

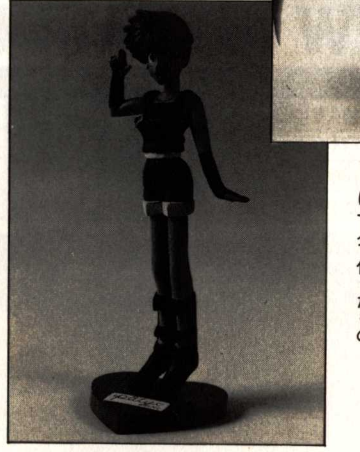
BC　それで、プラキャストの扱いに慣れているわけか…さて、次回作は？

井上　スカルガンナーをやった関係で同スケールのターミネーターポリスを作っています。ところで、兄の店の宣伝をさせてもらっていいですか？

BC　どうぞ…

井上　ホビー〝ポット〟といいまして、住所は大阪府枚方市藤阪中町11の25（TEL 0720(51)6174）です。よろしく！







パティ・パンプキンは井上さんがガレージキット(1/12)として作ったもの。プラモは兄との共同製作が多いがオージェは一人で作ったもの。

■Bクラブ第5号愛読者プレゼント当選者(賞品：BC特製G・K〝フォウ・ムラサメ〟)　北海道／門屋真、埼玉県／平林健一、東京都／新庄康宏、野上法人、柳和広、田中裕志、島田和幸、西田好伸、神奈川県／森田敦貴、群馬県／酒井淳一、山梨県／中田幸男、愛知県／福田良治、新潟県／小川良章、保苅宗明、三重県／内木賢一郎、岡山県／小崎章彦、広島県／落合隆宏、福岡県／小山芳弘、熊本県／吉本圭吾、本田昌明

■Bクラブ第5号〝ガザC〟パーツ当選者　山形県／西嶋明良

イベント スーパーアニメコンテスト（北九州市・小倉）



九州は福岡県・小倉区で開催された〝スーパーアニメコンテスト〟のレポートです。

このコンテストは、小倉周辺の模型店と問屋さんが協力して行なう大規模なもので、バンダイからは元ストリームベースの川口克己社員が審査員として出席しました。

九州は、バンダイのボックスアートでおなじみの石橋謙一氏やSF3Dの横山宏さんの出身地。それだけに、モデラー熱の高い土地柄、会場は模型少年&少女であふれていた。

4月13日、日曜日。朝9時の会場に300人近い参加者が集まった。スーパーアニメコンテストといっしょにモーターカーレースも行なわれたため、会場は一時、整理がつかないほどだった。アニメコンテストの応募作品は146作品あったが、主催者側の富士模型さんの話では、いつもの半分くらいの状況ということだった。

BC　川口君、今度のコンテストどうでした。？

川口　作品数が少ないのが残念だったけど、力作が多かったですよ。それにBCやMJの影響も大きいと思うけどネタの先取りが早いんだよね。

BC　と言うと……

川口　BC－5の速水氏のディジェそっくりのとか、BCのガレージキットのセイラなんかもあったでしょう。

BC　なるほど…それに、細部にまでよく手が入っている作品が多かったけど、どこかの模型誌で見たようなアレンジのものなんですね。

川口　合わせ目がうまく消せてなかったり、塗装もきちんとやれていないような作品が多かった。これは、やはり模型誌が基本テクニックを指導してやっていないためでは、この辺はBCでぜひやってもらいたいな。

それとディオラマがなかったのは残念だった。一点一点の作り込みもいいけどこういったコンテストは手の入ったディオラマを見たいものだよ。それから、ディジェを作った人が多いのには驚いた。これは、やはりアムロのMSっていうことなのかな？

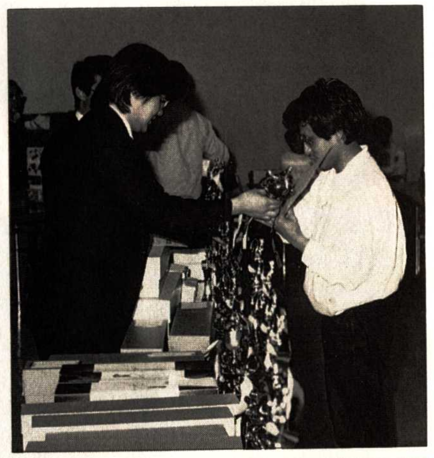
BC　本日は審査員どうも…ところで川口君、BCでも何か作ってよ!!



コンテストの入賞者にトロフィーと記念品を手渡す川口社員。（真下）

会場では表彰式の後に川口社員と参加者による〝プラモ&アニメ質門会〟が行なわれたが、参加者の関心は、ほとんど「ZZガンダム」のキットやアニメストーリーに集中していた。





近況 米子のスーパーモデラー 大上敦志氏の最新作と作品展

鳥取県米子市在住の大上敦志氏といえば、MJ誌上で紹介された1／24、1／48ダイバイン等、独特なファンタジックな作風で定評のあるモデラーとして記憶されている方も多いだろう。

大上氏はインテリア・デザイン関係の仕事が本業のため、モデル製作にうちこむ時間がなかなかとれないということだが、完成間近の〝ウィング・ソルジャー〟の写真が寄せられたので紹介する事にしよう。

現在、高さが340mm、幅が310mm（完成すると翼がつくので700mm位になるという）重量の方も相当なもので、1600gもあるという。大上氏はバルサにポリパテをコーティングする技法を使っているとの事だったのでそのためかな…。完成間近といったものの出来るまで1～2ヶ月はかかるとの事。完成したら、BCで紹介したいものです…。

ところで、大上氏の作品展が米子市内のやよいデパートで開催されるそうです。第1回はゴールデンウィークだったので、もう終了してしまっていますが、第2回は6月に境港市のやよいデパート、第3回は松江のやよいデパートで行なわれる予定。また大阪市内で開かれる予定もあるとか。

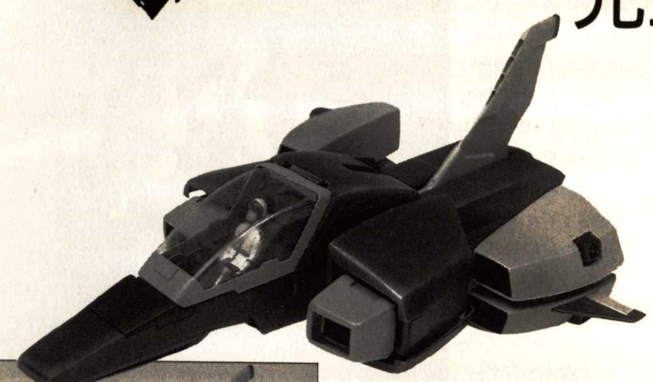
プラモの完成品が約30点そのほかオリジナルモデル用のスケッチ、イラスト、写真も展示されます。スーパーモデラー大上敦志氏の全貌を見るチャンスです！

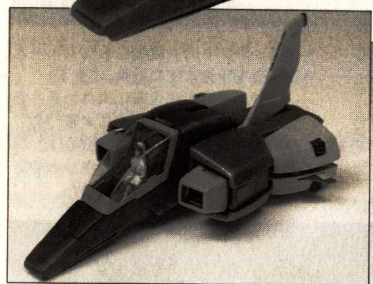


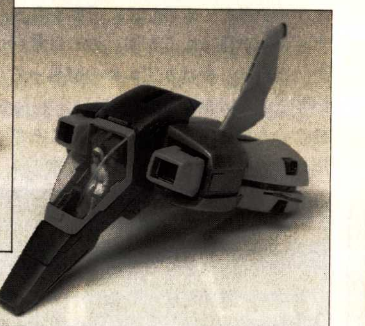


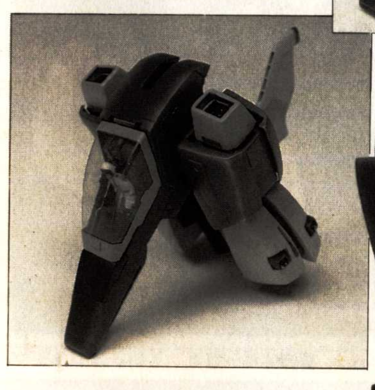
▲完成間近のウィング・ソルジャー。手の平に乗っているフィギュアが可愛い！

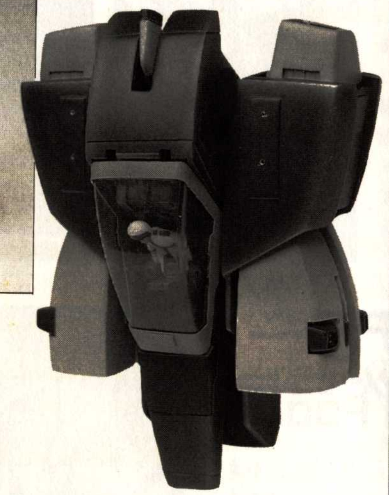
第8号は、1/72 SCALE ZZGの完全変形をお見せします！











▲P．6の情景写真にあったコア・ファイターのモデル。1／72スケールで完全変形なのです。もちろん、このコアファイターにあわせてＺＺガンダムを製作しているのですよ…（製作・千草巽）

●「ＺＺ」の作例は1／72スケールでＺＺガンダムが登場。アニメ設定通りの完全変形モデルです。変形モデルでは定評のある千草・ヤザン・巽氏が2ヶ月かけて製作した大力作です。またキット第1弾のガルスＪとガザＤが著名、新人モデラーの作例で集結します。草刈健一、井上正人氏がガルスＪ、佐藤直樹、宮下将彦氏がガザＤといった面々……。

●「ＺＺ」はこのほかにエンドラのフルスクラッチも登場、全長30cmに及ぶ大型モデルです。

●〝ＺＭＳＶ〟はガンキャノン・ディテクター。モデラーはもちろん小林とおる氏。藤田一己氏もイラスト企画で参加してくれます…。

●「レイズナー」は井上正人氏のターミネーターポリス、またキットの方では藤原哲氏がバルディとソロムコに挑戦します…。

●〝ＢＣは日本サンライズ作品ばかりでつまらないよ〟という人のために、ビッグ企画！　士郎正宗氏の「アップルシード」をフィギュア化、デュナンとひとみは伊藤宏之氏、ブリアレオスは速水仁司氏によるもの。速水氏による士郎正宗インタビューもあります。また、ネットワークのオリジナルビデオ情報や「紅い眼鏡」の撮影現場ルポや、品田冬樹氏によるコスチューム製作レポートまであります！



EDITORS ROOM

●4月12日は、「紅い眼鏡」のスチール撮影を取材、そして午後には小倉へ行くというハードスケジュールでした。でも、ＢＣ読者のためならば、この程度のスケジュールでへこたれるわけにはいきません。ところで、博多の空港で見つけた看板なのですが〝清酒・萬代〟。バンダイではお酒は作っていませんので、念のため。九州を代表する銘柄だそうですね。（加藤）



●「紅い眼鏡」の撮影は快調に進んでいますが、いよいよプロテクト・ギアの登場シーンが4月12日と4月24～26日に行なわれます。特に後半の撮影は銃器の発火やヘリコプター（ミニチュアじゃないよ）まで出てくる本格的なアクション。私も速水氏と共にスタッフとして参加しなければならないので今から体力作りにはげんでいる所です。（安井）

●「レイズナー」が6月いっぱいで終わってしまうなんて……高橋監督のインタビューを行なった後で知ったのでたいへん驚いた。なんとか続けてほしかったけど……（会川）

●佐藤直樹氏のレイズナーＭＫⅡいかがでした。佐藤氏はＨＪ誌、ＭＧ誌ではおなじみですが、ＢＣは初登場です。また、フイギュアモデラーとして人気の高い伊藤宏之氏がオリジナルフイギュアで初参加。伊藤氏はアップルシードのデュナンとヒトミも作ってもらっています。（写真上）模型製作は作り手の考え方で、いろいろな形で表現されるものです。ＢＣではこれからも他方面からいろいろなモデラーに参加してもらって内容の充実につとめていきます。まだ、未熟な誌面構成ですが、どうか永い目で見つめてやってください。（再び加藤）

ビークラブ第7（創刊6）号
■発行日／1986年5月30日
■発行人／山科　誠
■編集人／加藤　智
■企画構成／安井尚志
■編集協力／会川　昇
■撮影／高瀬ゆうじ
■写真取材／中島秋則
■デザイン／㈱藤森デザイン事務所
■制作／バンダイ静岡工場
〒424 静岡県清水市袖師町702
TEL 0543-65-5362
■発行／㈱バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4
TEL 03-842-5151
■定価／650円
■印刷／凸版印刷株式会社

ISBN4-89189-386-9 C0076 ¥650E

BANK MEDIA BANDAI BRAIN B-CLUB 7 ビークラブ
定価650円

